playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo 64

playtime!

644 Ft

12X8 Ft 2001/1

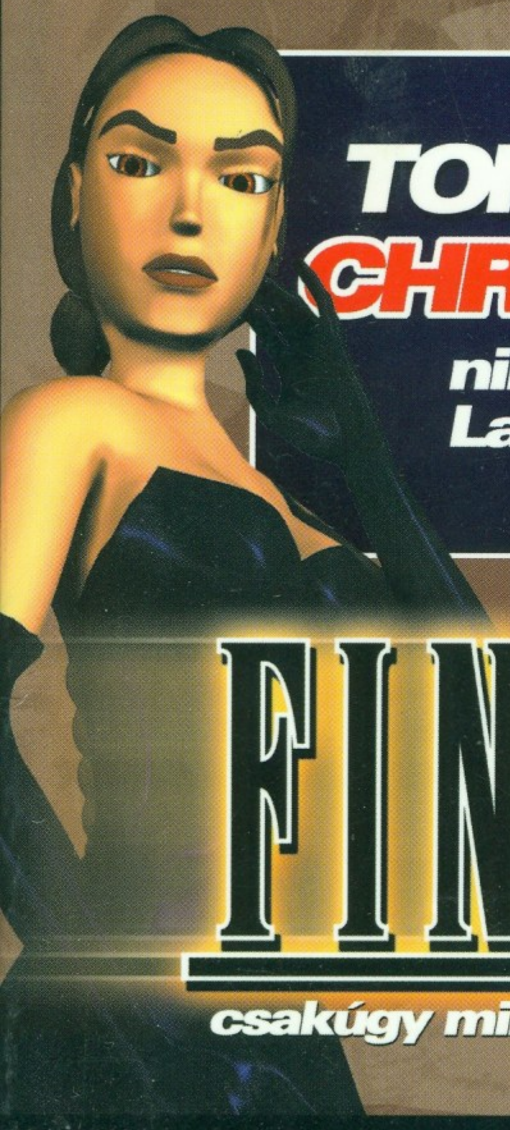
9 771586 682003 00001

A2 poszter: TOMB RAIDER CHRONICLES READY 2 RUMBLE



teszt: **SHENMUE**
apám japán, és én megbosszulom a halálát

teszt: **SHEEP!**
mennyből a birka eljött hozzátok, pásztorok...



TOMB RAIDER CHRONICLES
nincs karácsony Lara nélkül!

FINAL FANTASY IX

csakúgy mint mindig: jöttek, láttak, és nem hagynak aludni!

25 játékteszt!

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND: A nemzetközi helyzet tovább fokozódik •
MARIO PARTY 2 VS CRASH BASH: Ki nevet a végén? Kivételesen a Nintendo •
THE WORLD IS NOT ENOUGH: A világ akkor elég, ha James Bond felgyújtja •
METROPOLIS STREET RACER: Valahogy így kell autóversenyt csinálni!

GRAN TURISMO 3 • EVIL DEAD • TOY STORY RACER • UNREAL TOURNAMENT • KESSEN II • STAR WARS STARFIGHTER • HALF LIFE

playtime! előfizetési akció!

Reméljük, hogy újságunk megnyeri a tetszésedet, és a 2001. év előttünk álló hónapjaiban is tudsz arra szakítani időt, hogy két kemény Gran Turismo- vagy Soul Calibur-parti között elugorj velünk egy vidám körutazásra a legújabb konzoljátékok birodalmába. Mivel lestrapált kontrollereid pótlása nyilván jelentős összegeket emészt fel, jó ötlet lehet, ha már most megkezded a takarékoskodást és élsz kedvezményes előfizetési akciónkkal. (Az előfizetés részleteit keresd a levelezőlapon.)

Mivel szörnyű a tudat, hogy sokaknak unatkozva kell kibekkelnie a következő Playtime! megjelenéség hátralévő időt, azt a megnyugtató megoldást eszeltük ki, hogy azon olvasóink között

aki január 15-ig egy évre előfizet magazinunkra 50 db PlayStation-játékot sorsolunk ki

az alábbiak közül. Reméljük mihamarább gazdára találnak – már nagyon unjuk kerülgetni őket! (Az előző számunk nyerteseit februári számunkban találjátok.)







playtime! hűség akció!

Mivel roppantul élvezzük régi ismerőseink társaságát, úgy gondoltuk, hogy ünnepélyes alkalmakkor meglepjük őket valami aprósággal. Az előfizetési levlapot tartalmazó kartonon minden hónapban egy-egy képrészletet talál az éles szemű megfigyelő. A képrészletek minden harmadik hónapban egy nagyobb kép egynegyedét teszik ki, amelyeket címünkre visszaküldve az alábbi kegytárgyak boldog tulajdonosa lehetsz:

3 db képrészlet: Playtime! kulcstartó
6 db képrészlet: Playstation-kabát matricából
12 db képrészlet: Playtime! póló



A pólók nyerteseinek addigra már nyilván összeáll a kép. Egyiküknek elég nagy mázlija van, ugyanis a szerencsés befutók között kisorsoljuk a fotómodellt. A versenykedv serkentésére annyit elárulhatunk, hogy ezt a fentebb látható kékesfekete bébit is pont ugyanúgy hívják, mint sorsolásunk tárgyát...

TARTALOM



Sziasztok!

„Örömmel köszöntjük a játékkonzolok minden megszállott rajongóját a Playtime! legújabb számában. (Meg a nem megszállottakat is – lényeg a rajongás!) Pont."

Ez az idézet az előző számunkból származik. Mivel már másodszor kezdtük ezzel az újságot, nevezhetjük hagyományos üdvözlési formának is. Az idézetek mindig kapóra jönnek, ha az emberre ronda baziliszkuszok támadtak bevezető gépelése közben, és az egyik kezével kénytelen a kontrollerrel foglalkozni, hogy a lezser ruhás Vivi méltó elégtételt vehessen a rút csapdáért. Ez a megállapítás egyben magába foglalta azt a másikat is, hogy megjött a Final Fantasy IX, bár ezt nyilván már többen gyanítottátok a címlap láttán. Megjött, láttuk, és nem győztünk csodálkozni, hogy a SquareSoft hogyan képes másfél évtizede folyamatosan túlszárnyalni a saját maga által felállított mércéket...
Az FFIX mellett azért hullott rendesen manna a játékfejlesztők képzeletbeli egéből, és térdig járunk a jobbnál jobb cuccokban, amelyek közül egy csomó be se fért ebbe a számunkban. Így tehát úgy döntöttünk, hogy januártól a duplájára növeljük az oldalszámot... Khm, ez csak vicc volt: valami más lesz a duplájára növelve, de azért igyekszünk ugyanezt tenni a tartalommal is. Hah! Mennünk kell: valami kék rávert 164-et Zidane-ra...

Köszi, hogy megvettél bennünket most is:
Playtime! Team

Utóirat: Itt valaki azt mondja, hogy karácsony van. Jé! Akkor viszont kellemes ünnepeket mindenkinek! Ne bántsátok a Télapót (nem biztos, hogy virgácsot akart hozni, lehet, hogy csak egy csomagküldő szolgálat szórakozik), és ne vigyetek szilveszteri buliba konzolt. Egyrészt teleöntik dolgokkal, másrészt meg úgyis lesz ott egy. (Ne öntsetek bele semmit, már van benne Mario Party 2. BÚÉK.)



NEWS

PREPLAY

PLAYTEST

PLAYTIPP

PLUG'N'PLAY



Az életmentő PS One

Úgy tűnik, hogy a Sony mégsem bukik akkorát a Playstation 2 hiánya miatt, hiszen Amerikában a konzolok eladási listáinak élén a PS One áll. Három hete folyamatosan ebből a gépből fogyott a legtöbb az USÁ-ban, az eladások pontosan 42 százalékát mondja magáénak, ezt követi a Dreamcast 27, majd a Nintendo 64 26 százalékkal. Mindhárom gép magasan megelőzi a PS2-t eladások tekintetében, a kérdés az, hogy a Sony mit kíván tenni, hogy elég konzolt tudjon szállítani a boltokba, mert így nem lesz jó vége a dolognak.

PS



The Devil may cry

Kiadó	Capcom
Fejlesztő	Capcom
Stílus	Túlélő horror
Megjelenés	2001. második fele





PS2

A Capcom nemrégiben bejelentette, hogy elkészíti a Resident Evil: Code Veronicát Playstation 2-re, ami már önmagában is elég lenne hírnek, de ugyanakkor azt is közhírré tették, hogy egy vadonatúj játékon is dolgoznak a platformra. Shinji Mikami, a Resident Eviles veterán bábásodik a Devil May Cry felett is, mely szintén a cég által különösen preferált túlélős horrorjátékok közé sorolható be. A játék egy érdekes figura, Dante történetét meséli el, aki démonok leszármazottja, de ugyanakkor a felmenői közé tartozik a legendás hírű harcos is, aki a szörnyetegeket valaha kiirtotta. Amikor a démonok új erőre kapnak, s a múltban történt események miatt megölik Dante egész családját, hősünk bosszút esküszik. A játékmenet és az egyéb részletek még nem teljesen tisztázottak, de a RE sémához képest még hatásosabb 3D-s élményre, valamint nem csekély mennyiségű fantasy sajátosságra számíthatunk. Mint a másik Capcom játékban, az Onimushában, itt is a kardé és a mágiáé lesz a főszerep. Azonkívül a vér nem válik vízzé: Dante különös adottságokat örökölt, melyek segítségével sokkal hatalmasabb ellenféllé válhat, mint amilyennek első pillantásra tűnik. A Devil may cry valamikor nyáron fog megjelenni – igaz, ez az info egyelőre csak a japán verzióra vonatkozik.





2001

The world scariest police chases



Kiadó	Fox Interactive
Fejlesztő	Unique Development
Stílus	Autós akció
Megjelenés	2001. nyara

PS

Jóllehet decemberre ígérték, e sorok írásakor még nem sokat hallatott magáról a Világ Legrémisztőbb Rendőrüldözései címet viselő akciójáték. Az ok elég prózai: az a helyzet, hogy sem PC-re, sem DC-re nem fog megjelenni, hanem kizárólag egy exkluzív Playstation változat lát napvilágot. A játék – ha netán a címből nem lehetett volna kikövetkeztetni – autós üldözésekből áll. Amennyiben nem csal az emlékezetünk, már Magyarországon is játszották (illetve játszák) azt a TV-showt, ami a játékot ihlette. Erről annyit érdemes tudni, hogy igazi rendőri akciókat mutattak be, és nem győzték hangsúlyozni: a szökevénynek esélye sincs. Mi azért persze megpróbálhatunk erre rácáfolni, hiszen nemcsak a pandúr, hanem a rabló bőrébe is belebújhatunk, ha épp ahhoz van gusztusunk. A TV-ből már maximálisan ismerős lehet az alaphelyzet: ha akarjuk, az autók szemszögéből, ha akarjuk, egy helikopterről követhetjük az eseményeket, s a fontosabb mozzanatokat a showból kölcsönzött sheriff kommentálja. A játékon elég sok mindent változtattak az utolsó pillanatban – többek közt ezért is a késés. Hanyagolták az először tervbe vett történetes módot, s a közönség igényének inkább megfelelő küldetéses rendszert alakítottak ki. Talán áprilisban felvijjoghatnak a szirénák.





Guilty Gear X



DC

Úgy tűnik, hogy a hagyományos két dimenziós verekedős játékok soha nem fognak kihalni. A kategória rajongói eddig a Street Fighter és Mortal Kombat sorozat ki tudja hányadik részével gyepálták egymást halálra, hamarosan azonban valószínűleg váltani fognak, mert megérkezik az új trónkövetelő, a Guilty Gear X, amely a megegyező nevű játéktermi automata átirata. Gyönyörűen animált nagyfelbontású hátterek és karakterek lesznek a játékban, amely a verekedős programok íratlan szabályai szerint rengetek különböző ütés-, rúgás- és kombótámadással rendelkezik. Ez utóbbiaknál elvetették egy kicsit a sulykot, hiszen minden karakternek van egy olyan speciális csapása, mellyel azonnal megöli az ellenfelét. Bár a fejlesztők szerint a támadást elég nehéz előhozni, de azért nekünk erős kétségeink vannak afelől, hogy ez nem teszi-e teljesen tönkre a játékmenetet.





Kiadó	Sapphire
Fejlesztő	Arc System Works
Stílus	Verekedős
Megjelenés	2001. második fele

Batman of the Future

PS



Gotham City városának könnyű a dolga: ha valami gáz van, akkor csak egy denevérjelet vetítenek az égre, és máris jön Bruce Wayne, és mindenkinek szétrúgja a szétrúgnivalóját. Ilyesmi a helyzet a hasoncímű film alapján készült Batman of the Future: The Return of Jokerben is, ahol a Denevérember régi kedves ellenfele és természetesen szokásos hordái ellen veszi fel a harcot. A klasszikus sötét hangulatnak azonban nyoma sincs (legalábbis a játékban), ugyanis valami érdekes ötlettől vezérelve egy gyerekképregény grafikáját próbálták meg leutánozni a játékban, ami természetesen egy verekedős akció. Ha a jövő Batmane tényleg ilyen, akkor talán nem sokan fognak kérni belőle...

Kiadó	Ubisoft
Fejlesztő	Kemzo
Stílus	Verekedős akció
Megjelenés	2001. tavasz

Persona 2: Eternal Punishment

Kiadó	Atlus
Fejlesztő	Atlus
Stílus	RPG
Megjelenés	2001. eleje





PS2

Az Atlus szerepjátéka a Persona 1996-ban jelent meg angolul, s annak ellenére, hogy az RPG-rajongók körében igen népszerű volt, nagy pénzügyi sikereket nem hozott kiadójának. Nem véletlen tehát, hogy a sorozat második része, amely a Persona 2: Innocent Sin nevet kapta csak japánul hozzáférhető. Emiatt igazi meglepetésként ért mindenkit, hogy a következő epizód, a Persona 2: Eternal Punishment (igen, a második rész, második része) ezzel ellentétben megjelenik angolul is. Ki érti ezeket a kiadókat? De sebaj, örüljünk annak, hogy az egyik legfurcsább, legsötétebb világban játszódó RPG-vel lehetünk majd gazdagabbak. A program a mostani világ egy kicsit kifacsart, elferdült változatában játszódik, s főszerepet kapnak benne az okkult, misztikus témák, éppen ezért ez csak felnőttnek való játék. A program végigjátszásához a hírek szerint több, mint ötven óra szükséges. Mire a Final Fantasy IX-ben már az összes titkos dolgot megtaláltuk, addigra már valószínűleg itt is lesz a Persona 2: a hírek szerint 2001. elején ki is próbálhatjuk.

Typing of the Dead

DC

Nem túlzás azt állítani, hogy a Segának sikerült a legfurcsább játékot elkészítenie. A Typing of the Dead ugyanis a jól ismert lövöldözős-zombiirtós House of the Dead feldolgozása, amelyben nem pisztollyal, hanem jól irányzott írógépeléssel gyilkolásszuk halomra az élőhalottakat. Ez nem vicc, az ellenségek alatt megjelenik egy bizonyos felirat és nekünk ezt kell pontosan begépelnünk ahhoz, hogy elpusztuljanak. Az egyszerűbb, „mezei" ellenségeknek elég egykarakternyi szöveg, a keményebbek ellen már komplett mondatokat kell visszapötyögnünk. Látszik, hogy a fejlesztők kissé poénosra vették a figurát, hőseink kezében ugyanis nem egy pisztoly, hanem egy billentyűzet található. A játék az ilyen idétlenkedésre fogékony japánoknál már megjelent, a teljesen angol verzió valamikor a jövő év folyamán várható. A játékhoz természetesen szükséges egy Dreamcast billlenyűzet is, ám ha ezt beszerezzük és sokat gyakorolunk a játékkal, akkor előbb vagy utóbb a gépírónőket megszégyenítő ügyességre tehetünk szert.

Kiadó	SEGA
Fejlesztő	SEGA
Stílus	Ügyességi
Megjelenés	2001. közepe





N64



Paper Mario

Úgy tűnik, hogy a jó öreg Mario nem hagyja cserben a Nintendo 64-et és jövő februárban visszatér, hogy egy mászkálós RPG-vel örvendeztesse meg rajongóit. A játékban természetesen Mariót kell irányítanunk, de feltűnnek szűkebb és tágabb családjának szereplői is, úgymint ikertestvére Luigi, Peach hercegnő, Bowser, valamint itt vannak hősünk – számomra legalábbis – kimondhatatlan nevű ellenségei is: Goomba, Bob-omb, Koopa Troopa és a többiek. Az előzetes képek alapján a játék grafikája eléggé kettős érzéseket kelt mindenkiben: a három dimenziós hátterek jól néznek ki, de az előttük mozgó sprite-ok azért már kevésbé. (Olyan figurákat akarunk, mint a Mario Tennisben, mert különben grrr!) A játék egyébként a fiatalabb korosztálynak készült – ez tükröződik a program grafikájának színvilágán is. Mivel ez egy szerepjáték, nem maradhattak ki belőle a különböző fegyverek és varázslatok sem. A játék azoknak okozhat örömet, akik szeretik az RPG-k fejlesztgetős részét, az egyszerűen kezelhető dolgokat és persze mindannyiunk kedvencét (?) Mariót.

Kiadó	Nintendo
Fejlesztő	Nintendo
Stílus	mászkálós
Megjelenés	2001. február

Tokyo Extreme Racer Zero

PS2

Az autós programok kedvelői valószínűleg örömmel veszik tudomásul, hogy készül a Tokyo Extreme Racer PS2-es változata is, Zero alcímmel. A játék teljes egészében a Dreamcast-verzión alapszik, de új játékmódok, ellenfelek és néhány plusz grafikai effekt azért belekerül. Utóbbiak közé tartoznak a nagyobb felbontású textúrák és a fejlesztett fényhatások. A játékban egyébként egy régi jól bevált receptet használ, mert a Tokyo Extreme Racer egy utcai autóversenyzős-tuningolós program. A cél az, hogy saját autónkkal legyőzzük a helyi vagányokat. Az ebből nyert pénzből kicsit tovább tuningolhatjuk autónkat, s ezután a már az erősebbekkel is ki tudunk állni. Ebből látható, hogy a játék leginkább azoknak fog tetszeni, akik a kistestvéren a Gran Turismót is szerették. Nekik talán ez lesz a tavasz 18. pillanata...

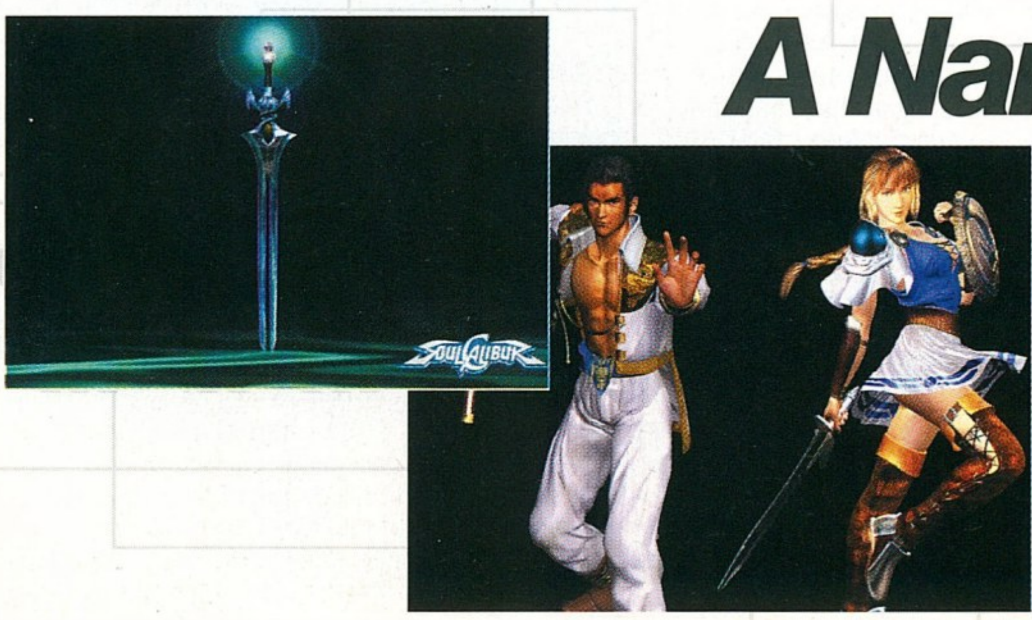
Kiadó	Genki
Fejlesztő	Genki
Stílus	Autóverseny
Megjelenés	2001. tavasz







A Namco PS2-n



A minőségi játékairól ismert Namco is hivatalosan bejelentette, hogy beszáll a PS2-fejlesztők közé. Persze a konkurencia éber szimatolói miatt azt még senkinek sem árulták el, hogy mely játékokon dolgoznak, de különböző céghez közeli források szerint vagy a Tekken 4-ről vagy a Soul Calibur 2-ről van szó. Nekünk teljesen mindegy, mindkettő jöhet! Majd egyszer...

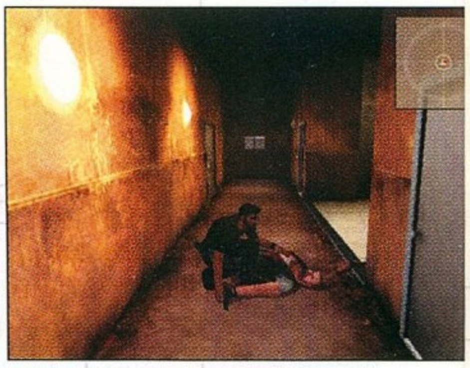
PS2

Headhunter

Kiadó	Sega
Fejlesztő	Amuze
Stílus	Kaland
Megjelenés	2001. II. félév



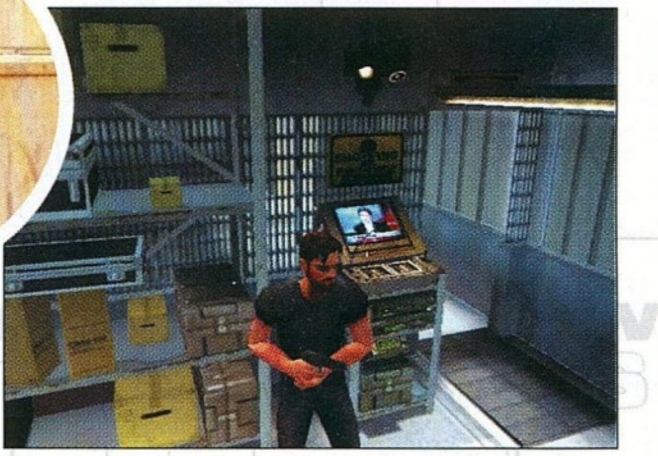


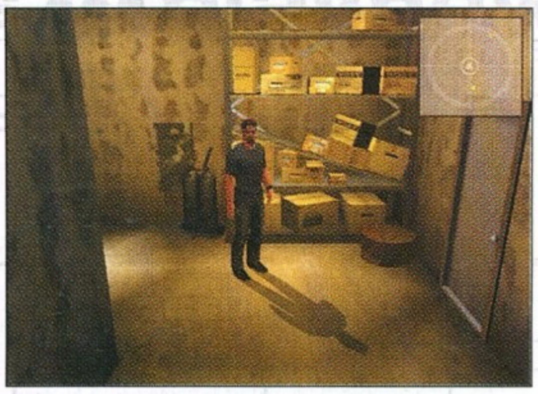


A Headhuntert jóval megelőzte a híre: az Interneten sokáig csak képek forogtak közkézen, s mindenki találgatta, mi is lehet ez a csoda. Merthogy egy remekbe szabott DC-játékról van szó, az már az első pillanattól világos volt. Mára szerencsére már többet is tudni.

A játékban egy fejvadászt alakítunk, aki egy motoron rója Amerika útjait, és az a dolga, hogy fülön csípje a bajkeverőket. A Headhunter valamikor 2019-ben játszódik, mikor is egy fasiszta kormányzat lép hatalomra Kaliforniában. A hatalom keménykezűen akar elbánni a renitens elemekkel, s ezért nem átall civileket alkalmazni a rendőrség helyett: ún. fejvadászokra bízzák a gonosztevők eltakarítását. Egy ilyen fejvadászt alakítunk mi is, de persze a napi melón kívül, azért többet is el kell végeznünk: ahogy az már a játékokban szokás, egy szövevényes ügybe keveredünk. Tehát egyrészt a motorunkon száguldozhatunk a városokban, másrészt vizsgálódhatunk a terepen. A nyomozás velejárója persze, hogy gyakran keveredünk tűzharcba vagy egyéb mozgalmas eseményekbe. A történetmesélés állítólag a film noir stílusában lesz tálalva, az akciórészek minőségét illetően pedig sokan már most Dreamcastos Metal Gearnek nevezik a játékot. Videót már mi is láttunk a dologról, úgyhogy annyit meg tudunk erősíteni, hogy a látvány tényleg nem mindennapi. A helyszínek kidolgozása, a pazar textúrák és effektusok sokasága még a Shenmue-val is felveszik a versenyt – és ki tudja: a végleges játék talán majd túl is tesz azon.



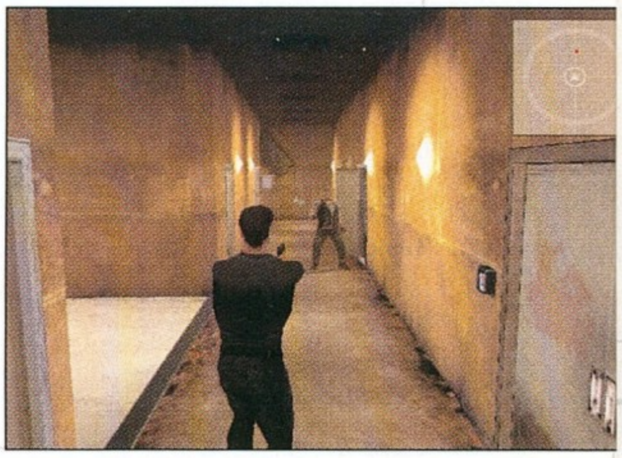






A Headhunter további vonzereje, hogy hálózati játékot is terveznek az alkotók. Összesen hét másik játékossal online motorversenyeket lehet majd rendezni, melyek során pénzt, vagy a játékban szerezhető cuccokat nyerhetünk el a többiektől. Érdekesség még, hogy kiemelt szerepet kap a VMU, mert személyi hívónkat fogja „megszemélyesíteni": csipog, ha hívják a hősünket, de alkalomadtán egyéb létfontosságú információk jelennek meg a kijelzőjén.

DC



Wingover3



Harmadik részéhez érkezik immár a PlayStation repülőgép szimulátorok talán legsikeresebb tagja, a Wingover, amelyet talán mondani sem kell, már PS2-re fejlesztenek. Az új részben is hatalmas mennyiségű katonai és polgári repülőgéptípussal repkedhetünk, amelyek lefedik legalább 40 év „választékát". A cél az, hogy a pénzdíjas versenyeken minél nagyobb összeghez jutva új gépeket és turbókat vásárolhassunk.

Kiadó	JVC
Fejlesztő	Victor Interactive
Stílus	Repülőgép szimulátor
Megjelenés	2001. július

PS2

A Sega új platformra fejleszt

A Sega a saját gépein kívül eddig legfeljebb a PC-t támogatta (azt is csak a kiöregedett játékaival), ám hamarosan vadonatúj játékokat fog fejleszteni egy másik platformra is: az új multi-kommunikációs Motorola telefonokra. A buszon vagy villamoson utazva, netán a postán való sorban állásnál már eddig is bőven lehetett látni olyanokat, akik a gizdafonjukat pityegtetve múlatják az időt: ezután nyilván még többen lesznek. Azt persze ne várja senki, hogy Shenmue-féle játékok futnak majd a mobilokon: a legújabb készülékekbe alapkiszerelésben egy Borkov nevű offline játék lesz „beépítve", ami a fejlesztők ismertetése alapján egy igen egyszerű tologatós puzzle-játék, magas felbontású grafikával. Ez persze még nem minden: a továbbiakban egyéb Sega

Star Trek: Elite Force

PS2

Lassan kezdenek begyűrűzni az új Sony játékkonzolra is a legnépszerűbb lövöldözős játékok. Mindannyiunk legnagyobb örömére bejelentették, hogy készül a PC-n nagy sikert elérő first-person shooter, a Star Trek: Elite Force PS2-es verziója. Ebben a mindenki által jól ismert Star Trek-világban kell a játékosnak egy saját szemszögű lövöldözős játékban ténykednie. A játékot az a Pipe Dream Interactive fejleszti, akik egy másik hasonló stílusú játék, a Soldier of Fortune-nek az átportolásán is fáradoznak.



Kiadó	Activision
Fejlesztő	Pipedream
Stílus	FPS
Megjelenés	2001. II. félév



Fighting Vipers



DC





A jó öreg Sega Saturnra az egyik legnevesebb játéktermi átirat (természetesen a Virtua Fighter 2 után) a Fighting Vipers volt. Mitől is volt ez olyan különleges verekedős játék? Egyrészt mert falakkal, illetve rácsokkal körülzárt ringben játszódott, ami a maga idején teljesen új volt (és ez kihatott a játékmenetre is), másrészt mert a szereplők fegyverekkel küzdöttek és páncélt viseltek. Ahhoz, hogy ki tudjunk ütni valakit a játékban, előbb természetesen le kellett fejteni róla a páncélzatát.

A játéktermekben már régebb óta megjelent a játék folytatása is, bár erről talán kevesen tudnak, mert igazándiból nem keltett túl nagy feltűnést. Ennek ellenére a Sega mégis úgy döntött, hogy a játék átiratát kihozza DC-re is.

A kerettörténet (már ha egy bunyós játékban lehet ilyesmiről beszélni) két évvel az első részben lezajlott torna után zajlik. Az új rész a jól bevált harcosokon kívül új karakterekkel, és nem utolsó sorban megújult játékmenettel is büszkélkedik. Utóbbira vonatkozóan például azt lehet tudni, hogy a páncélzatok – no meg persze a viselőik – totális leamortizálásához lesznek olyan halálos kom-bók, amiket egy meccs elején sikeresen alkalmazva második menetre már nem is lesz szükség. Ami pedig az új szereplőket illeti, két új karakter van: Emi, a rózsaszín rucis 12 éves kislány a kedvenc teddie macijával lép a ringbe, és a 17 éves Charlie, aki a bringájával osztja a pofonokat. A Dreamcast verzió sajátosságairól még egyelőre nem tudni , de nyilván lesz majd ilyesmi. Érdemes egyébként leadni már most az előrendelést a játékra, mert aki január 11.-ig online előjegyezteti magát a Segánál, ajándékba kap egy GD-t a közeljövőben megjelenő Sega-játékok demóival.



Kiadó	Sega
Fejlesztő	AM2
Stílus	Box
Megjelenés	2001. I. félév









Ez balra egy hirdetés, de ez itt egy hír! Ha valaki mostanában hirtelen felindulásból játékot vásárolt és annak dobozán megtalálta a logonkat, akkor nyert. Egy játékot és egy információt. Ha viszont a szerencseszáma az alábbi:

2113

akkor egy Playtime!-nyereménycsomagot is nyert! Átveheti személyesen a szerkesztőségben, illetve ha postán visszaküldi a matricát a címünkre, akkor postázzuk!

Eternal Darkness

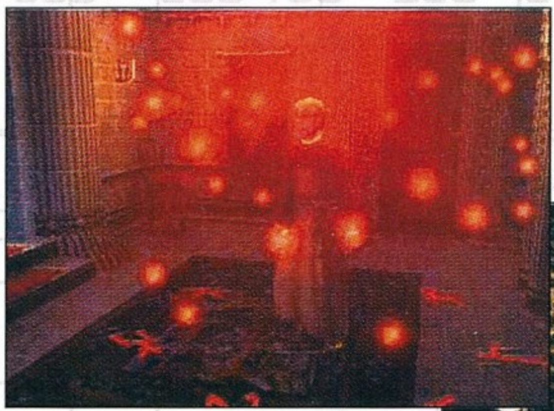
N64

Kiadó	Nintendo
Fejlesztő	Silicon Knights
Stílus	Túlélő horro
Megjelenés	2001. február

Az „örök sötétségnek" még az idén októberben kellett volna leereszkednie N64-re, ám mert az alkotók még tovább fényesítenek... akarom mondani: továbbsötétítenek rajta, várnunk kell kicsit. De szerencsére nem az örökkévalóságig! Ha minden jól klappol, februárban már retteghetünk a Resident Evil babérjaira pályázó játékban.

A háttérsztori a legendás Alone in the Darkhoz hasonlóan H.P. Lovecraft mítoszain alapszik. Ősi, sötét kreatúrák várják, hogy ismét uralhassák a Földet, mint egykoron. A történet több szálon fut, mi több: különböző idősíkokon. A jelenben kezdünk, ahol egy Alex nevű fiatal lányt ismerhetünk meg. Alexet egy éjjel telefonhívás zavarja fel, melyben arról értesül, hogy nagyapja tragikus hirtelenséggel meghalt. Odamegy a család ódon kastélyába, ahol aztán véletlenül ráakad egy régi könyvre, mely azt meséli el, miként küzd az emberiség az említett szörnyetegek ellen. Ahogy Alex belemerül az olvasásba, úgy kerülünk át a könyvben leírt történetekhez, s mindjárt kezdésnek római centúrióként harcolhatunk a gonosz ellen.

A grafika – de hát ez nyilván a képeinken is látszik – ritka szépen kihasználja a 4MB-os bővítőt, legfeljebb a Resident Evil 2-ben láthattunk hasonló minőségű hátetereket. Rögzített kameranézetek, real-time közjátékok, és végig digitalizált beszéd járulnak hozzá a filmszerű élményhez – s tegyük hozzá: elég rémisztő élményhez. A forgatókönyvírók igyekeztek néhány hitchcocki trükköt ellesni, így még emberünk lelkiállapotát is maximálisan átélhetjük. Érezhetjük, ahogy elhatalmasodik rajta az őrület: például elkezd vérezni a fal, de amikor megvizsgáljuk, már nincs ott semmi. Hogy mindez Nintendora jön ki, duplán meglepő. Egyrészt a technikai bravúr elismerésre méltó, másrészt a Nintendo „gyerekes" gépére nem igazán jellemzőek az efféle rémmesék – pedig hát ha minket kérdeznek, akár minden hónapban jöhetne egy ilyen. A lényeg az, hogy a Perfect Dark után egy másik fejlesztőcsapat is megmutatja, hogy még abszolút nem kell leírni a N64-et.



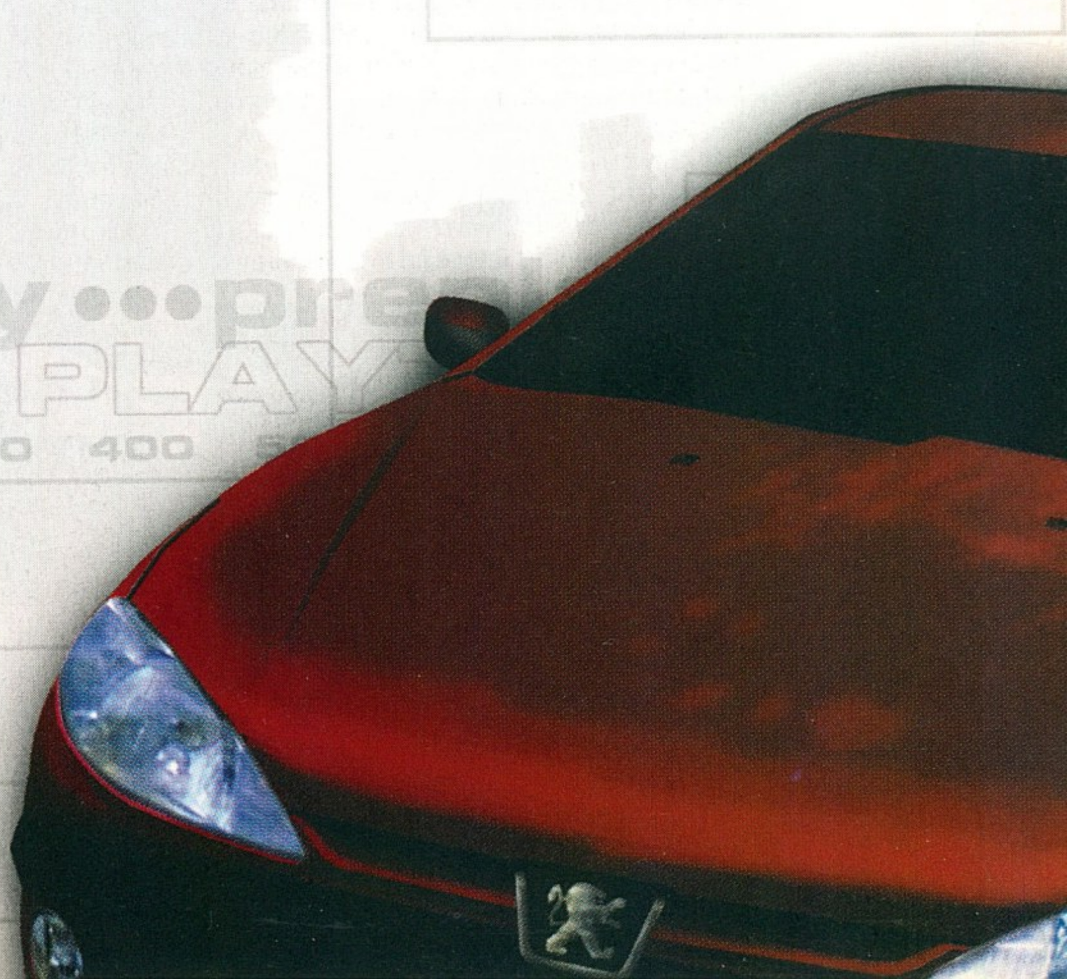








PREPLAY





A halottak még mindig gonoszak

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

PS/DC

Típus	Akció-kaland
Kiadó	THQ
Fejlesztő	Heavy Iron Studio
Megjelenés	2000. vége-2001 eleje

A horrorfilm-rajongóknak bizonyára igen sokat mond az Evil Dead név. Az 1982-ben debütált és két újabb folytatást (Evil Dead II illetve Army of Darkness) megélt filmben minden megtalálható volt, amely kielégítette a borzongani vágyó közönség (elég alacsonyan szinten lévő) igényeit. Támadó zombik, láncfűrész és fröcskölő vér, minden kellék adva van, hogy megfelelő játék legyen belőle...

A játék története nyolc évvel az Army of Darkness után játszódik, főszereplője pedig Ashley “Ash” Williams, aki eddig a filmvásznon már háromszor túlélte a élőhalottak támadását, most negyedszerre viszont már rajtunk is múlik, hogy mi lesz a sorsa. A történet – csakúgy, mint a filmekben – a Halottak Könyve, a Necronomicon megtalálása körül forog. Hősünket a játék kezdetekor különös rémálmok gyötrik, amelyeknek főszereplője nem más, mint ez a könyv. Ezen rémálmok leküzdésének nincs is jobb módja – legalábbis Ash szerint –, mint összeszedni a barátnőnket és visszatérni abba a faházba, ahol jónéhány évvel ezelőtt zombik támadták rá. (Fene a gusztusát, én még a közelébe se mernék menni!) Természetesen (?) a zombik ismét megjelennek, hősünknek pedig ismét fel kell vennie velük a harcot, hogy megmentse saját és barátnője életét is.



A játék főellensége nem más, mint Ash gonosz énje. Akik ismerik a filmtrilógiát, azoknak már ismerős lehet a gonosz: ő szállta meg hősünket a második részben. A készítők egy ideig eljátszottak a gondolattal, hogy egy teljesen új főgonoszt kreálnak a játékhoz, de végül elvetették az ötletet, véleményük szerint a filmek ismerői így sokkal könnyebben bele tudják élni magukat a történetbe. A sztoriban egyébként minden megtalálható, ami egy ilyen stílusú filmben klisékként szerepelhet: menekülés az erdőben a zombik elől, barátnő megmentése az élőhalottak karmaiból, sőt még az időutazás is: a játék bizonyos pontján Ashnek vissza kell utaznia a múltba is.

Az Evil Dead csak egyjátékos módban játszható, három dimenziós akció-kaland játék, 2D hátterekkel. Igen-igen, pontosan olyan, mint a Resident Evil sorozat tagjai. A program fixkamerabeállításokat használ, ám bizonyos helyszíneken ez megváltozik, ilyenkor a nézőpont folyamatosan változik, amúgy horrorfilmszerűen. Ettől eltekintve eléggé Resident Evil szerű az egész, szerencsére néhány játéktechnikai újítással azért szolgál a program. Ilyen például a harc közbeni teljesen szabad mozgás. Sőt, a hírek szerint ez a játék használ először a világon 24 bites színmélységű háttereket Playstationön.

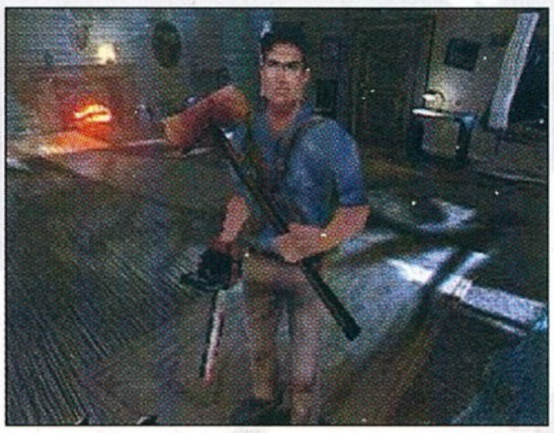
A játékmenet is igen erősen hasonlít a Resident Evilekre, a felfedezés, a harc és a problémamegoldás megfelelő arányú keveréke. Aki ismeri a filmeket, az tudhatja, hogy elég sok harcolós-menekülős jelenettel vannak teli, éppen ezért nem véletlen, hogy a játék is rengeteg csatát tartalmaz. A programban igen fontos a közelharc, bár vannak a játékban távolsági fegyverek, de Ash egyik fő tulajdonsága az, hogy egy láncfűrész van erősítve a csuklójához (hmmm... szimpatikus egyed), így aki ki szeretné ezt használni, annak közel kell engednie a zombikat magához. Sőt, a láncfűrész (és a többi fegyver is) folyamatosan fejleszthető, ahogy haladunk előre a játékban.

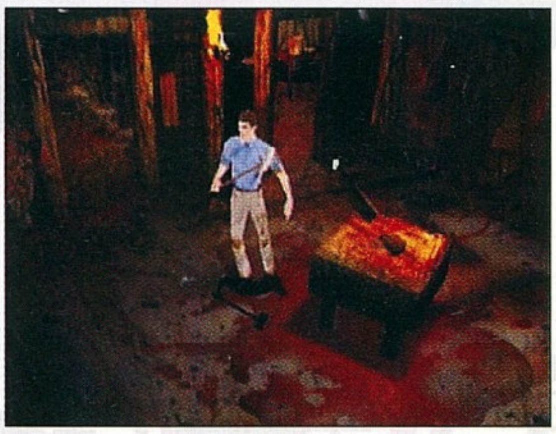




A játék Playstation- és Dreamcast-verziója – természetesen a grafika kivételével – tökéletesen megegyezik egymással. Aki szeretné kipróbálni a programot, annak már nem kell sokat várnia, bár az is igaz, az Evil Dead is kicsit csúszik az előzetesen tervezett megjelenési időpontokhoz képest. A fejlesztők először őszi megjelenést terveztek, most pedig már meg lennének elégedve egy karácsonyival. A pletykák szerint ebből sem lesz semmi, mert a bétatesztelők elégedetlenek voltak a játék minőségével, de ezt érthető módon a cég nem erősítette meg.









TOY STORY RACER

Minden út a konyhába vezet

PlayStation

Típus	autóverseny
Kiadó	Activision
	www.activision.com
Fejlesztő	Traveller's Tales
Megjelenés	2001 március (NTSC)

Ki tudja már, hogy a klasszikus Mario Kart óta, hány ilyen „mókás" (vagy mókásnak szánt) autóverseny készült? A Nintendo klasszikusa egy új stílust teremtett, az olyan autós játékokét amelyeknek csak egy közös pontjuk van a „hagyományos" száguldozós játékokkal: az nyer, aki elsőként halad át a célvonalon. Ezekben a programokban a hangsúly nem a szimulátor-jellegen van, s a játékok a fizika törvényeit is rendszerint csak hírből ismerik – már amennyiben ismerik. Ebben a stílusban már találkozhattunk igen jól sikerült (Crash Team Racing) és kevésbé mesteri alkotásokkal is (Re-Volt). Hogy a hamarosan megjelenő Toy Story Racer melyikükhöz áll majd közelebb, azt még nem tudjuk, de az biztos, hogy a fejlesztők mindent megtesznek azért, hogy leköröz-zék a konkurenciát.











A Toy Story Racer játékmenetében semmiben sem különbözik a többi hasonló stílusú alkotástól, ám szereplőgárdájában annál inkább. Aki ismeri a Pixar Studios animációs filmjeit, az valószínűleg kitalálhatta, hogy ezúttal kik ülnek a kisautók volánjánál. Itt van természetesen Woody, Buzz Lightyear, Mr. Krumplifej és még sokan mások a két film szereplői közül.

Minden egyes szereplőnek saját, külön bejáratú, más és más paraméterekkel rendelkező járműve van, amelyek különbözőképpen viselkednek a különféle pályákon.

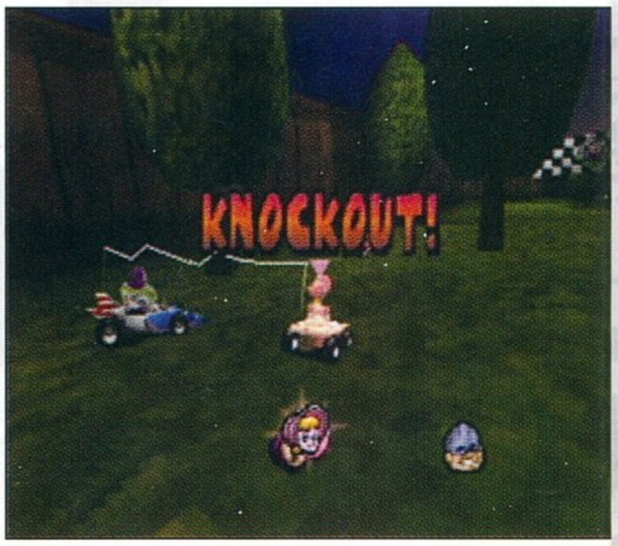
A játék 12 különböző pályát tartalmaz, amelyek mind-mind ismerősek lehetnek a filmekből. Versenyezhetünk a csúszos konyhapadlón, száguldozhatunk a szellőzőjáratokban ide-oda, lépcsőkön fel-le, sőt, akár az első emeleti galériáról is leugrathatunk a földszinten lévő székekre, vagy a billiárdasztalra.

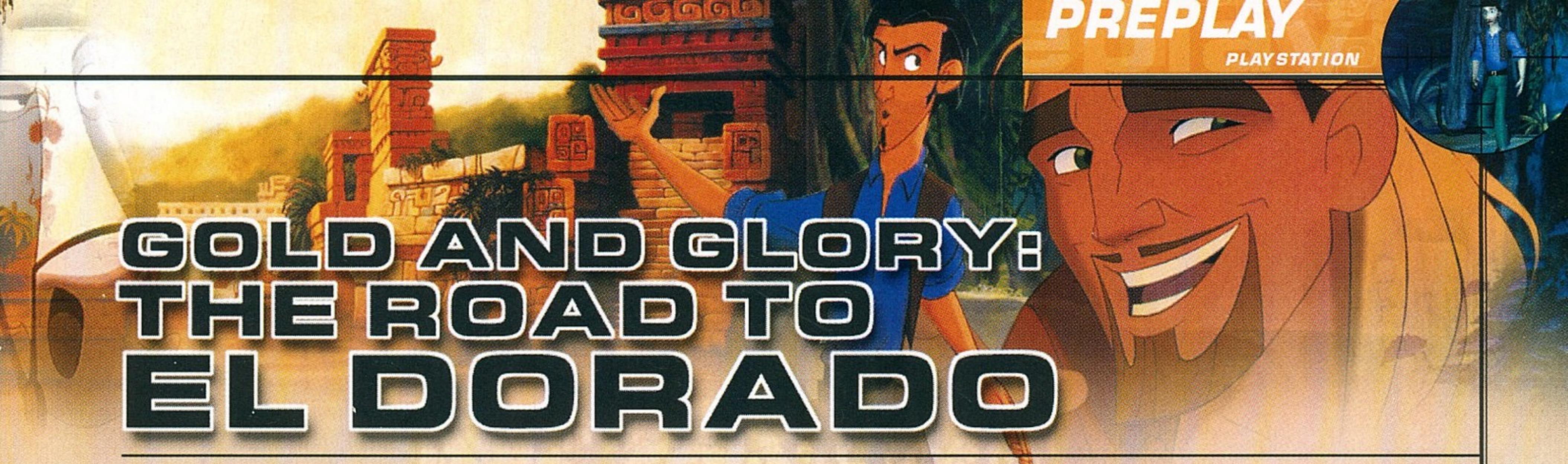
A pályák rengeteg apró meglepetéssel vannak teli, többek között különböző rövidítésekkel, amelyeket természetesen ki is kell használnunk, ha szeretnénk megelőzni a többieket. Egyébként tök jó poén, hogy az egész játék méretarányai olyanok, mint a filmeké, tehát minden óriásinak tűnik a kis szereplők körül. Grafikája az előzetes képek alapján aranyosnak mondható, nagyon jól adja vissza a Toy Story-filmek hangulatát.



Szerencsére a játék nemcsak az esztelen száguldozásból áll, rengeteg küldetés-alapú pálya is helyet kap a programban. Ilyen az üldözőverseny, amikor utol kell érni a másikat, vagy amikor minél hajmeresztőbb kaszkadőrmutatványokat kell bemutatni. Van olyan pálya, ahol a szétszórt Army Men-figurákat kell gyűjtögetnünk, és így tovább. Rengeteg (az előzetes hírek szerint több mint száz) ilyen ötletes egy illetve kétszemélyes mini-játék lesz a Toy Story Racerben, amelyekkel mind remekül el lehet majd ütni az időt, ha a „hagyományos" versenyzésbe már belefáradtunk.

Az előzetes hírek szerint a Toy Story Racer nagyon jól ötvözi a jellegzetes Toy Storys-hangulatot az arcade autóversenyekkel, és a végereredmény valószínűleg egy igen élvezetes program lesz. Bár a játék kifejezetten a fiatalabb korosztálynak készül (van benne például egy „Baby" nehézségi fokozat hat éven aluliaknak), szerintem az idősebb korosztály is nagyon jól el fog vele szórakozni (legalábbis mi itt elég jól elvagyunk a Mario Partyval).





GOLD AND GLORY: THE ROAD TO EL DORADO

Kincskereső kisködmön

Playstation

Típus	Kaland
Kiadó	Ubi Soft
Fejlesztő	www.revolution.co.uk
Megjelenés	2000. december 15. (PAL)





Tulio és Miguel azt hitték, hogy megtalálták az utat El Doradóba. Történt ugyanis, hogy a két naplopóra egy nap rámosolygott a szerencse, s egy értékes térképet nyertek kockajátékon, amin a legendás gazdagságú hely, az Arany Városa volt megjelölve. Minthogy szülőhazájukban, Spanyolországban, zűrös ügyeik miatt épp úgyis nagyon keresett emberek voltak, fellógtak Cortez egyik hajójára, és útnak indultak az Újvilágba, úgymond szerencsét próbálni. Hanem a potyautasokat nem szívesen látták a konkvisztádorok. Hőseinknek csak újdonsült barátjuk, egy okos ló, Altivo segítségével sikerül később megszökniük a hajóról, ráadásul ez még csak a megpróbáltatásaik kezdetét jelenti. El Doradoban ugyanis a főpap isteneknek kiáltja ki a deréknek épp nem mondható két fickót, azt remélvén, hogy a jövevények segítségével átveheti a hatalmat a városban. Hőseink persze semmiféle isteni képességgel nem rendelkeznek, de azért igyekeznek mégis új szerepükben tetszelegni, hogy végre megtalálják azt, amiért jöttek: az aranyat. A sors azonban másképp rendeli a végzetüket: találkoznak a gyönyörű azték lánnyal, Chennel, s mikor a barátaguk, illetve a város sorsa forog kockán, az antihősökből szép lassan igazi hősökké válnak...

Ez akár egy filmajánló is lehetne, hiszen a fenti történet a Dreamworks új animációs filmjéhez, a Road to El Doradohoz tartozik, amely alapján a Revolution készített azonos címmel játékot. Utóbbi cég neve már nem lehet ismeretlen a játékok – s azon belül is a kalandjátékok – kedvelői körében, elvégre olyan címekkel bizonyították már, mint a Lure of the Temptress vagy a Broken Sword két epizódja. Ezúttal is valamiféle grafikus kalandjátékkal lepnek meg minket, melyben az említett film eseményeit élhetjük át lépésről-lépésre.



A játékban egyszerre irányítjuk a két jóbarátot, többnyire Tulio vezetésével, aki mindig valamilyen komikus helyzetbe keveri Miguelt – csakúgy, mint a filmben. Ott kezdődik az egész, hogy meg kéne nyernünk a térképet. A Revolution most is remek, és egyben gondolkodtató epizódokból rakta össze a cselekményt: például ahhoz, hogy játszani tudjunk, először is valami tétet kéne szerezni. Hőseinknek egy árva petákjuk sincs, úgyhogy kénytelenek egy kicsit „dolgozni”, s üldözőbe venni egy szabadon kószáló tyúkot, amit aztán a piacon pénzzé tehetnek. Csakhogy a fürge szárnyast nem könnyű ám elkapni...

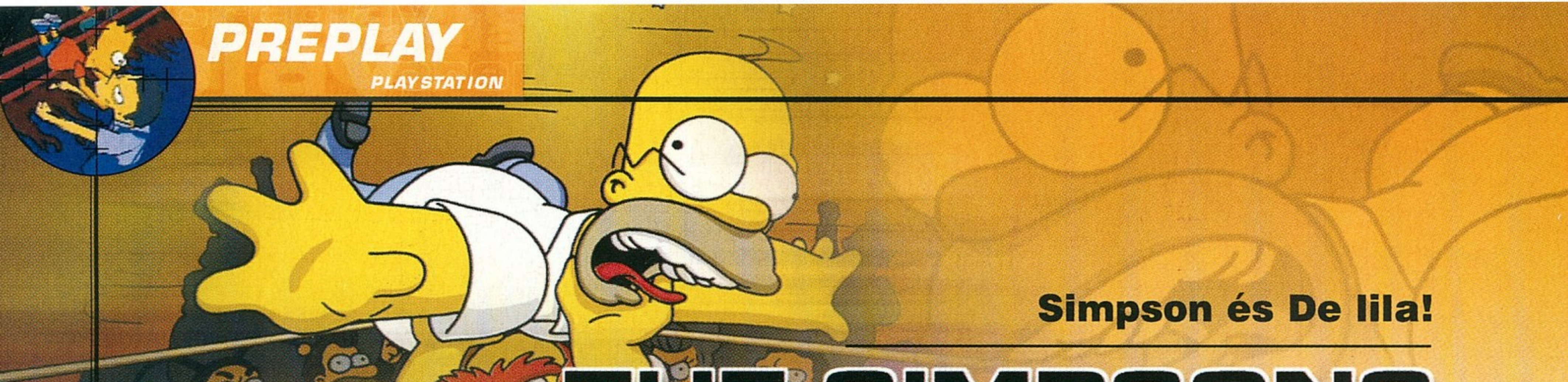
A játék szemlátomást igyekszik visszaadni a film humoros jeleneteinek és párbeszédeinek a hangulatát – sok-sok szereplővel találkozhatunk, akik vagy segítenek, vagy hátráltatnak minket a céljaink elérésében. Itt kell megemlíteni, hogy a történetmesélő videók magából a filmből lettek kiollózva. Sajnos maga a játék kevésbé „rajzfilmes” stílusú, ugyanis a Revolution – szakítva a hagyományokkal – rajzolt figurák helyett poligonos szereplőket alkalmazott, s csak a hátterek rajzoltak. Ebből kifolyólag az irányítás sem point and click-módszer, ami hát kissé elszomorító. Ámbár meglehet, hogy ez csak szubjektív vélemény, mert így viszont lehetőség nyílt akciódúsabb, ügyességi részek beiktatására is. Míg átküzdjük magunkat a játék húsz szintjén, szembe kell néznünk dühös matrózokkal, Cortes martalócaival, agresszív piranhákkal, és még sorolhatnánk.



A film az „egész estés” kategóriájú, igényes kivitelű mozik között tartható számon (eredetiben híres színészek szinkronizálták, és Elton John énekli a címdalt, az elég szörnyű „El Doraaaaaaaaadot”), úgyhogy reméljük, a játékátirat is kellően színvonalas lesz. Erre ugyan garanciának tűnik már eleve a Revolution neve, de azért várjuk ki a végét.

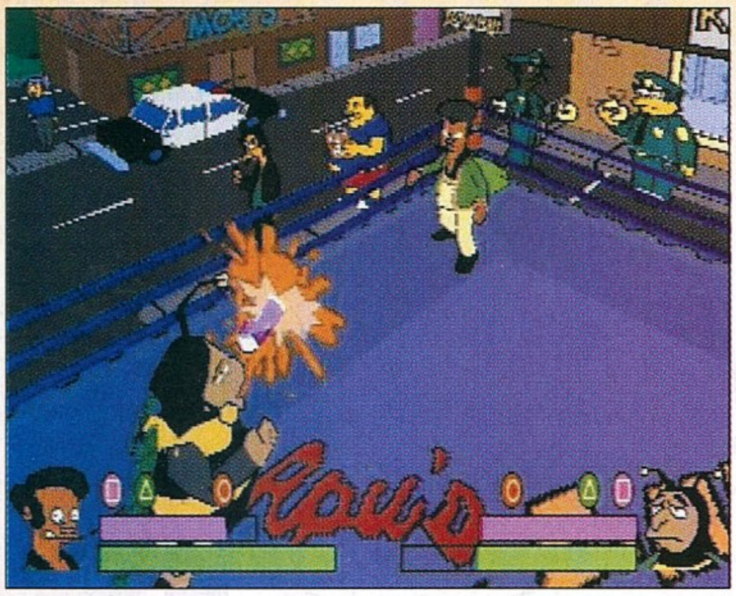






Simpson és De lila!

THE SIMPSONS WRESTLING



Mikor már azt hittünk, hogy minden ökörséget elsütögettek a játékfejlesztők, és több hülyeség nem juthat az eszükbe, akkor szembesülhettünk azzal a ténnyel, hogy bizony vannak még olyan cégek, akik rendelkeznek rejtett tartalékokkal. Ilyen a Fox Interactive, akik eleddig még egyetlen Simpsons-játékkal sem jelentkeztek Playstationre, de hamarosan köszönthetjük kedvenc konzolunkon az igen idióta család tagjait, akik össze-vissza verik egymást a Simpsons Wrestlingben.

A játékban a népszerű rajzfilmsorozat szerplőgárdájából verbuvált 22 különböző karakterrel próbálkozhatunk, persze először csak néhányuk választható, a többieket meg kell nyerni előbb. Vannak közöttük olyanok is, akik egyetlen Simpsons-epizódban szerepeltek csak, ilyen például a „híres" Bumblebee Man. Ahogy azt már a verekedős játékokban megszokhattuk, a különféle karakterek egymástól teljesen eltérő speciális mozgásokra képesek és emiatt teljesen különböző taktikát kívánnak meg a játékosoktól. Lesznek lassabb, de nagyobbat ütő és fürgébb, de gyengébb versenyzők is. A 22 különböző karakter minden esetre elég jól hangzik, valószínűleg elég változatossá teszik a játékot.

A Simpsons Wrestling szerencsére szakít a verekedős játékok azon hagyományával, hogy csak különféle kivégző mozdulatokkal és kombókkal lehet sikereket elérni. A fejlesztők igyekeztek az rajzfilm idétlen hangulatát átvenni, így hagyományos fegyverek helyett tekebábukkal és palacsintasütőkkel esnek egymásnak a karakterek. Amelyikük pedig fel tudja venni a csokis fánkot, az rövid ideig kicsit gyorsabb lesz ellenfelénél. Sőt, az egyik szereplő, Barnie, különleges (hmmm...) öklendezésével le tudja lassítani a vele szemben állókat.



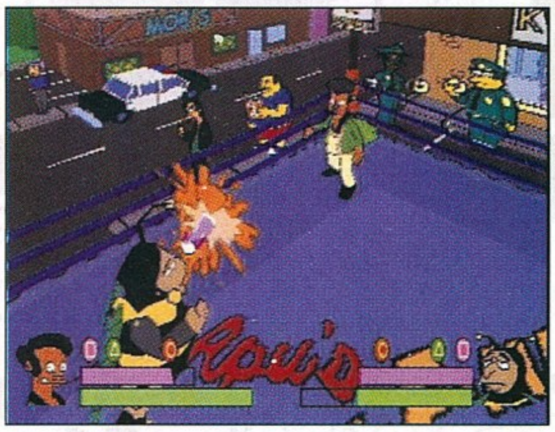
Aki ismeri az eredeti rajzfilmet, az tudhatja, hogy nagyon fontos szerepet tölt be benne a zene illetve a szereplők szövegei is. A Simpsons Wrestlingben 240 sornyi dialógus kapott helyet (amely ugyan nem vetélkedhet egy kalandjátékkal, de a verekedős játékok között elég jónak számít), amelyet egytől egyik azok a színészek mondanak el, akik az eredeti rajzfilmben az szereplők hangjait kölcsönözték – így az eredeti hangulattal valószínűleg nem lesz gond. Ezt próbálja meg elősegíteni a karakterek és a háterrek razfilmszerű grafikája is. Az előzetes képeket elnézegetve elmondható, hogy a grafikusok jó munkát végeztek.

Aki szereti a Simpsons-rajzfilmeket, az valószínűleg már alig várja, hogy valamelyik szereplővel darabokra verje a többieket. A játék sikerét nehéz előre megjósolni, hiszen néha a legidétlenebb ötletből lesz a legnagyobb durranás. Az mindenesetre figyelemreméltó, hogy sok kritikus nem volt igazán elragadtatva Simpsons Wrestlingtől az idei E3-on. Ennek megvan az az előnye, hogy nem várunk sokat a programtól és maximum pozitív irányba fogunk csalódni. Én mindenesetre szurkolok nekik, hogy sikerüljön valami olyannal előrükkolnia az alkotóknak, amely hoszszú időre a képernyő elé szegezheti a játékosokat.

Playstation

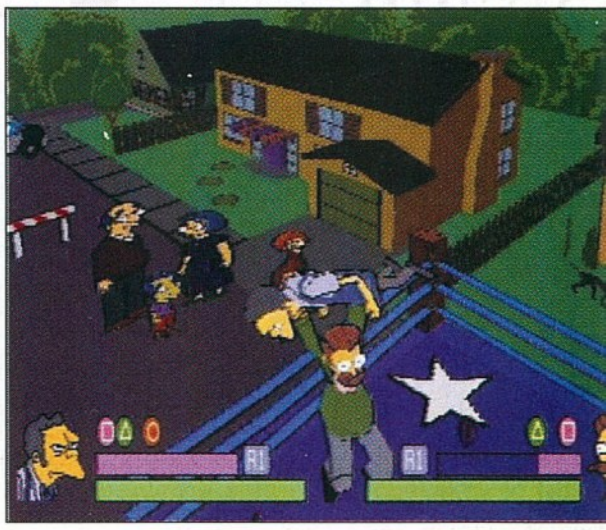
Típus	Verekedős
Kiadó	Fox Interactive
	www.foxinteractive.com
Fejlesztő	Big Ape Interactive
Megjelenés	2001. január (NTSC)













Mese habbal és Eterniával

TALES OF ETERNIA

Playstation	
Típus	RPG
Kiadó	Namco
Fejlesztő	Namco
Megjelenés	2001. tavasz (NTSC)

Talán a Tales of Eternia lesz az utolsó „nagy" szerepjáték, amely Playstationre megjelenik. A tapasztalt RPG-sek talán még emlékeznek a sorozat els? két tagjára, amelyek közül az els? – a Tales of Phantasia – még Super Nintendón látta meg a napvilágot, a következ? rész pedig már PSX-re készült el, Tales of Destiny címmel. Ez utóbbi játék Japánban elég nagy sikert aratott, ám angol változata nem igazán váltotta be a hozzá f?zött reményeket. A trilógiává b?vült sorozat harmadik része – amely a Tales of Eternia névre hallgat – japánul



már hozzáférhet?, és a szakemberek már g?zer?vel dolgoznak az angol fordításon.

Csakúgy mint az el?z? résznél, itt is Jun Todoya felel?s a történetért, amelynek középpontjában két karakter – Reed Herschel and Fara Elested – kalandjai állnak. Reed eddig vadászként tengette az életét, Fara pedig a nagynénje farmján segédkezett. H?seinkre természetesen nem kisebb feladat vár, mint a világ megmentése, igaz ezt kalandjaik kezdetekor ?k még nem igazán tudják, kés?bb válik világossá számukra, hogy mibe is cseppentek. Kicsiny kétf?s csapatunk nemsokára négyf?sre duzzad, ami nem véletlen, hiszen a csatákban is négy karakter vehet részt egyszerre. A harc egyébként jelent?sen különbözik a többi RPG-ben megszokottól. Az els? érdekesség, hogy a program támogatja a Multi-Tapot is, így a négy karakter akár teljesen más játékosok által is vezérelhet?. A másik furcsa dolog, legalábbis a szakavataott szerepjátékosok számára, hogy a harcrendszer nem nagyon emlékeztet semmi másra, ha mindenképpen valamihez hasonlítani kell, akkor olyan, mintha a Valkyre Profile-t és a Street Fightert keresztezték volna. A harcok valós id?ben zajlanak, akkor ütünk a karaktereinkkel amikor csak szeretnénk, de eközben védekeznünk is kell az ellenfelek csapásaival szemben. A támadások egyszer? gomb+irány kombinációkkal hozhatók el?, az irány határozza meg a csapás mikéntjét. Ha például a lefelé gombbal támadunk, akkor alulról csapunk, ha pedig a felfelével, akkor ugrás közben suhintunk egyet. A különböz? ellenségeket különböz? taktika alkalmazásával lehet legy?zni, a repül? szörnyek ellen például az el?bb említett „ugró-támadás" a leghatásosabb. A Final Fantasy VIII-hoz hasonlóan itt is a megidézhet? szörnyetegek lesznek a játék leglátványosabb és legpusztítóbb támadásai.

A fejleszt?k lényegében megtartották az el?z? rész grafikájának stílusát, csak a háttereket cserélték le kett?r?l három dimenziósra, de a karakterek még mindig sprite-alapúak, ezt azonban a kategória rajongói talán elnézik az alkotóknak. Ezt ellensúlyozandó a csatákban (amelyek szintén 2D-s megvalósításuak) rengeteg speciális grafikai effekttel találkozhatunk, minden támadást és varázslatot más és más látványos jelenet kíséri.

Aki a japán stílusú, történet orientált szerepjátékokat kedveli annak ezt a játékot mindenféleképpen ki kell próbálnia. A program rengeteg dialógust tartalmaz (többek között ez az oka annak, hogy három CD-n terpeszkedik el), valamint renget titkos dologgal van telepakolva, így akár hosszú hetekig jó szórakozást nyújthat.













ONIMUSHA WARLORDS

Resident Evil-szan menni Japán

PlayStation 2

Típus	Akció-kaland
Kiadó	Capcom
Fejlesztő	Capcom/Flagship
Megjelenés	2001. tavasz (NTSC)

Az európai ember számára kicsit furcsa nevű Onimusha már elég kalandos előélettel rendelkezik. A fejlesztők először – még évekkel ezelőtt – Nintendo 64-re szerették volna elkészíteni a játékot, majd következett a PlayStation, mint célplatform. Az idő azonban a PS1 felett is szép lassan elszállt, így az alkotók ismét váltottak, egyúttal a Playstation 2-t célozták meg. Reméljük most már nem csúsznak többet, s a beígért időben – amely valamikor a jövő év első felében következik be –, kipróbálhatjuk a játékot.

Az Onimusha a XVI. sz-i Japánban játszódik, stílusára nézve pedig leginkább az akció-kalandhoz áll legközelebb. A történelmet ismerők tudhatják, hogy ebben az időben Japán nem volt túlságosan biztonságos vidék, a földesurak össze-vissza gyilkolászták egymást a hatalomért és a területért. A játék története egyébként valós események és a Capcom munkatársai által kitalált sztori ötvözete. 1560-ban járunk, Japánban éppen polgárháború zajlik. Oda Nobunagát, a hadvezért már nem sok választja el attól, hogy saját uralma alatt egyesítse a szigetországot, ám idő előtt elhalálozik (csata közben valaki egy nyílvesszőt repít a torkába), és az ország a totális káosz állapotába süllyed. Főhősünk, Akechi Samanosuke megbízást kap, hogy szabadítson ki egy elrabolt hölgyet. Nyomozása közben Samanosuke kideríti, hogy a nőt gonosz démon harcosok rabolták el (innen ered egyébként a játék neve is: az Onimusha démon harcost jelent magyarul).



Ahogy az már az ilyen játékokban lenni szokott, ránk hárul a feladat, hogy megmentsük az országot a démonok hadseregétől, amit a nem is olyan régen elpusztult hadvezér, Oda Nobunaga vezet. A többi japán játékhoz hasonlóan itt is fordulatos történetre számíthatunk, rengeteg kalanddal, árulással és természetesen a jó öreg szerelemmel fűszerezve.

Mivel a játék alkotói között jónéhány olyat személyt találunk, aki valamelyik Resident Evil elkészítésénél segédkezett, nem véletlen, hogy az Onimusha is sokat merít a népszerű túlélő-horror játékokból. Itt is akció és a kaland elemek megfelelően adagolt keverékéről van szó, csak a lőfegyverek helyét átvették a katanák és a varázslatok.

Grafikailag valószínűleg az Onimusha lesz megjelenésekor a legszebb PS2-es játék, köszönhetően a több, mint 10.000 poligonból álló karaktereknek és a teljesen három dimenziós hátterek animációjának. Ha fúj a szél, akkor a háttérben rezegnek a falevelek, és velük együtt mozog a szereplők ruhája is. Esőben lehet látni, ahogy a vízcseppek lepattannak a harcosok páncéljáról és még rengeteg ehhez hasonló grafikai effekt színesíti a programot.

A játék irányítása is erősen emlékeztet a Resident Evilre, azzal a különbséggel, hogy hősünk egyszerre két különböző fegyvert is tarthat a két kezében. Ezáltal már alaphelyzetben is jóval többféle támadásra képes, de ahogy haladunk előre a játékban, úgy tanul meg Samanosuke egyre újabb mozdulatokat, amelyek alkalmazásával különféle "kombókat" is használhat.

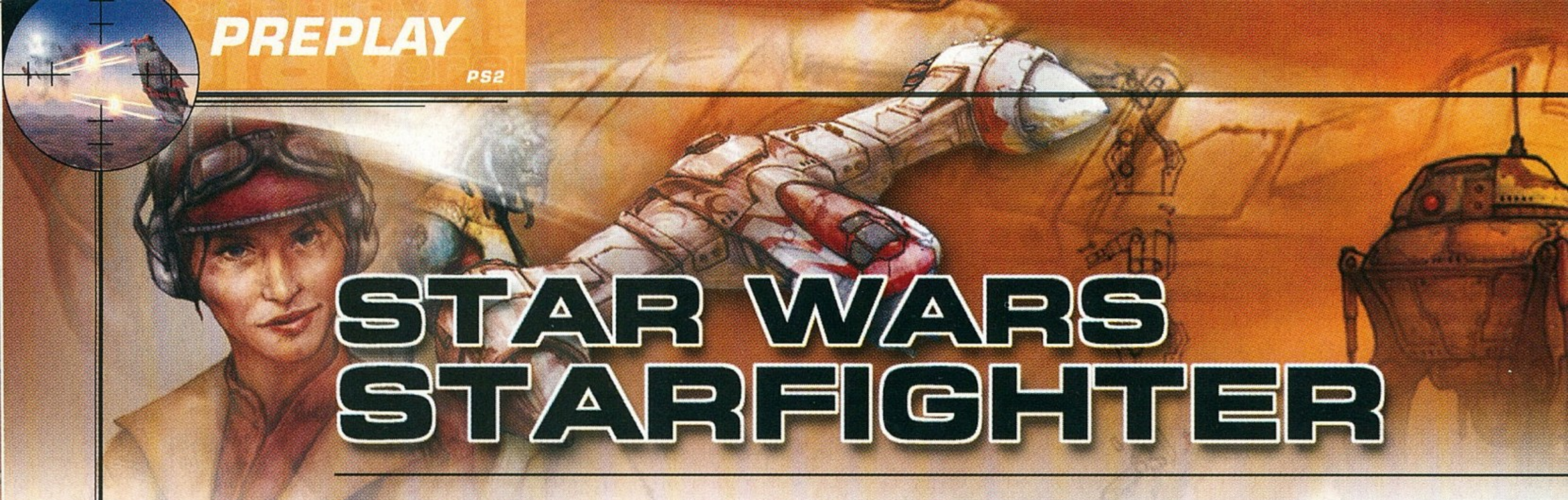
Az igen különlegesnek ígérkező játék, mind a Resident Evil-rajongók, mind a fantázia-birodalmában játszódó akció-kaland megszállottak érdeklődésére igényt tarthat. Aki pedig csupán csak a szép grafikában szeretne gyönyörködni, annak sem kell csalódnia, hiszen az Onimusha az ő igényeit is kielégíti. Tessék csak megnézni a mellékelt képeket, és reménykedni, hogy minél előbb kipróbálhassuk a játékot.











STAR WARS STARFIGHTER

Egy újabb bőr az Episode I-ről

PS2

Típus	Akció
Kiadó	LucasArts
	www.lucasarts.com
Fejlesztő	LucasArts
Megjelenés	2000. december 20. (NTSC)

Kis túlzással azt lehet állítani, hogy naponta jelenik meg egy új Star Warsjáték. (Azért túlzás, mert nem naponta, hanem óránként.) Míg régebben a LucasArts nagyon ritkán jelentkezett egy Csillagok Háborúja programmal, mostanában jóval sűrűbben fedezhetünk fel a boltok polcain egy olyan dobozt, melynek oldalán a mágikus „Star Wars" felirat található. A régebbi játékok általában sokáig tanyáztak a toplisták élén, az újabbakról ezt sajnos nem lehet elmondani. A Star Wars játékokban a minőséget sajnos felváltotta a mennyiség, a rajongók már régóta várnak egy olyan programra, amely színvonalában megközelíti a korábbi remekműveket. A LucasArts következő dobása a PS2-es Starfighter, amelyet ha a képek alapján kellene megítélnünk, akkor biztos győztes lenne.

A játék elsősorban azoknak fog élvezetet okozni, akik a Rogue Squadront szerették N64-en vagy PC-n, hiszen a Starfighter nem titkoltan ezt a játékot veszi alapul: egy arcade jellegű, lövöldözős programmal lesz dolgunk. Ne is keressünk benne szimulátori mélységeket, itt bizony hatalmas túlerővel kell megbirkóznunk és elsősorban a reflexeinket teszi próbára a játék. Persze azért „némi" fejlődést mutat a program a Rogue Squadronhoz képest. A legfontosabb újítást természetesen a grafika minősége jelenti. A mellékelt képeket végigböngészve nem sok kétségünk maradhat afelől, hogy ez bizony nem lesz egy csúnya játék. Aki volt olyan szerencsés és látta a programról készült, internetszerte terjengő videót, az még inkább meggyőződhetett róla, hogy a Lucasartsosok nagyon tudnak valamit, a gyönyörű grafika mellett ugyanis a program sebességére sem lehet panasz. A pályánként berepülhető terület már a Rogue Squadronban sem volt kicsi, de a fejlesztők szerint itt minden szinten hússzor (!) akkora területen repkedhetünk össze-vissza és irthatjuk az ellent.

A program története az Episode One idejében játszódik, amikor a Kereskedelmi Szövetség elkezdi Naboo elfoglalását. Három főszereplőnk (értsd: játszható pilóta) úgy dönt, hogy ebbe nekik is van némi beleszólásuk. Rhys Dallows, Vanna Sage és Nym nyilvánvalóan Naboo megmentésén fáradozik, mindegyikük természetesen saját, a többiekétől lényegesen eltérő űrhajóban ülve. Rhys egy Naboo Fightert irányít; Vanna, aki egy korábbi nézeteltérését szeretné rendezni a Kereskedelmi Szövetséggel, egy Guardian Mantis pilótája; végül Nym, Vanna régi cimborája, egy nehézbombázó vezetését vállalta magára. Mindegyik hajó természetesen más és más elsődleges illetve másodlagos fegyverekkel rendelkezik: a Naboo Fighter lézerrel és protontorpedókkal igyekszik elpusztítani az ellent, Nym bombázója kétfajta bomba kilövésére képes; hogy Vanna hajója milyen fegyverzettel rendelkezik, azt a Lucas nem kívánja egyelőre elárulni.

A játék kezdetekor egy karakter választható csak, miután teljesítettünk jónéhány küldetést, csak utána próbálhatjuk ki a többi pilótát. A különböző pályák vagy bolygók felszínén, vagy az űr mélyében játszódnak és a szokásos feladatokat tartalmazhatják, de a célunk legtöbbször természetesen elpusztítani valakit.

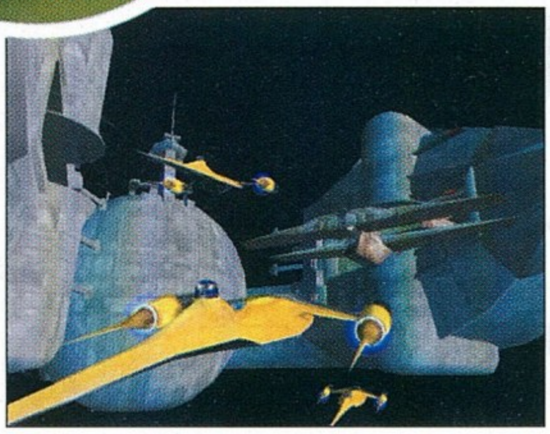
Akik a Rogue Squadront szerették, azok feltétlen próbálják majd ki a Starfightert, annál inkább, mert valószínűleg a legszebb Star Wars-játékhoz lehet szerencséjük.





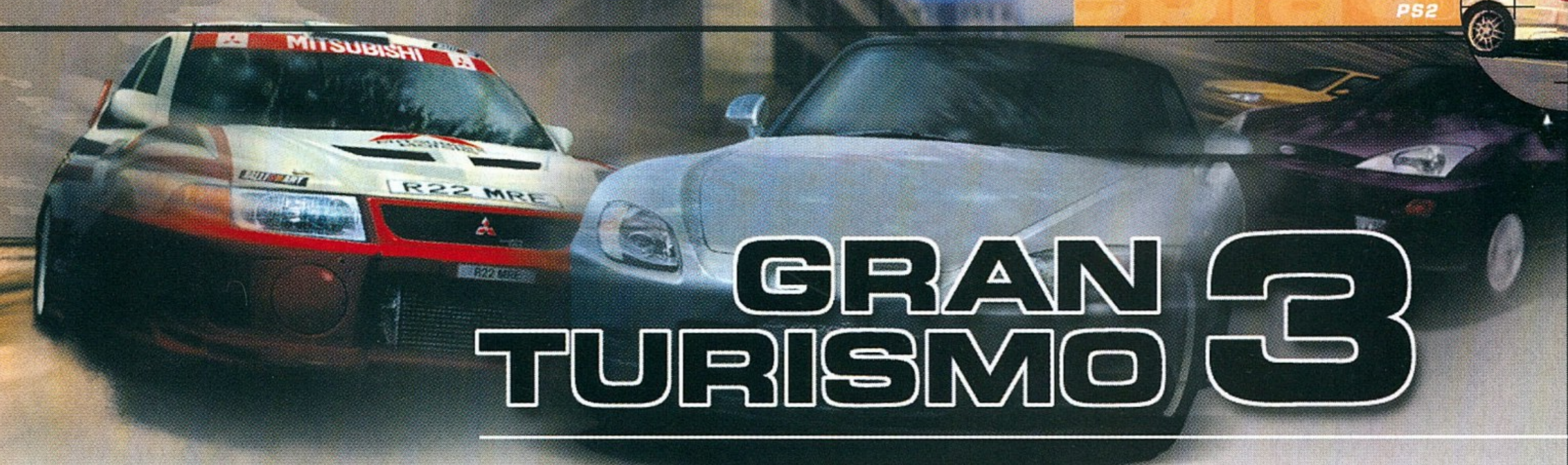












GRAN TURISMO 3

„Aki fékez, veszít!"

PS2

Típus	Autóverseny
Kiadó	Sony Computer Entertainment
Fejlesztő	Polyphony Digital
Megjelenés	2001. tavasza (NTSC)

Valószínűleg sokakat meglepett a Sony bejelentése, hogy a sokáig Gran Turismo 2000-ként ismert játékuk nevét megváltoztatták, elhagyták a végéről az évszámot, amelynek helyét elfoglalta a 3-as szám. Erre a rossznyelvek szerint azért volt szükség, mert a fejlesztők csúszása miatt már biztos, hogy idén nem jelenik meg a játék, és elég idétlenül nézne ki egy jövőre kiadott program végén a 2000-es szám. (Leszámítva azt az esetet, ha esetleg ennyi választható autómárka lenne benne...) A mostani névvel biztonságban vannak a fejlesztők, hiszen nincsen évhez kötve, hogy mikorra kell elkészülniük. Ennek ellenére hamarosan, 2001 első negyedévében napvilágot lát a játék, egyelőre csak a Japánban, majd ezt követi két hónap múlva az angol nyelvű verzió.

Minden idők egyik legjobb autós játékának a folytatása igyekszik felnőni az elődökhöz. Ha nem is 2k, de kábé 160 különböző típusú, az eredeti járművekhez megszólalásig hasonlóan kinéző és viselkedő gépet próbálhatunk ki a programban. Olyan exkluzív járművek is vezethetők a GT3-ban, mint a csekély 100 millió forintba (+ÁFA) kerülő olasz csoda sportautó, a Pagani Zonda C12. Emellett természetesen az összes ismert márka különböző típusai is belekerülnek a játékba, tehát mindenki kipróbálhatja, hogy milyen is lenne vezetni álmai autóját. A játékban résztvevő minden autó hangját egyesével felvették, és minden jármű a saját hangján szólal majd meg!

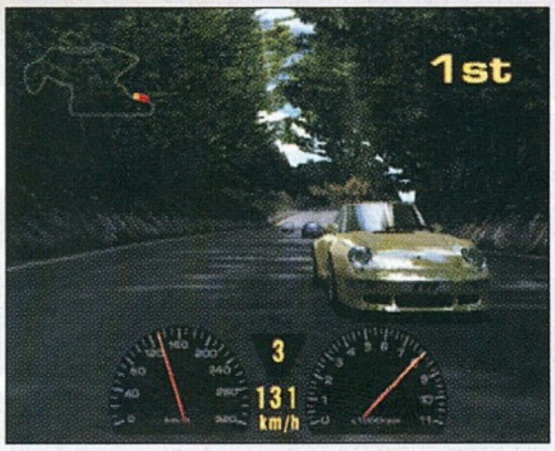
A játék a Gran Turismóban megismert és bevált receptet követi: kapunk bizonyos mennyiségű pénzt, amelyből autót kell vennünk, azt tuningolnunk és versenyeken indulnunk. A futamokon nyert pénzből újabb tuningalakatrészeket és autókat vásárolhatunk, s ez így megy egészen a játék végéig.

A játék nagy újítása, hogy kihasználja a PS2-ben rejlő hálózatos lehetőségeket, így egyszerre akár hatan is játszhatunk a játékkal. Ehhez három gépre és három TV-re van szükségünk, s máris indulhat a hatfős futam, amely minden bizonnyal hosszú órákig képes lesz majd lekötni azokat, akik kipróbálják.

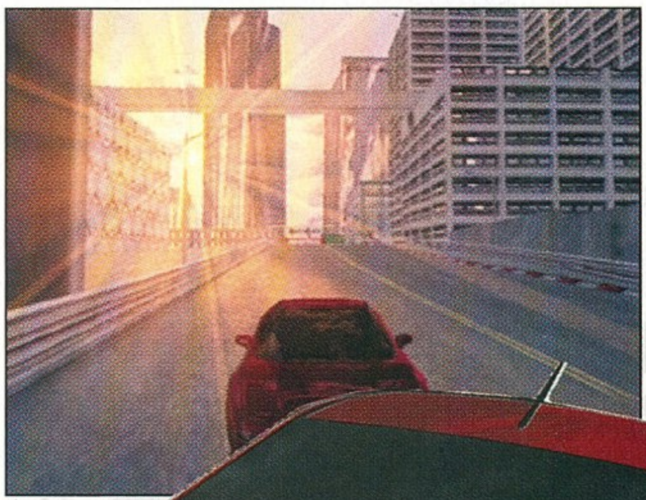
A fejlesztők a rengeteg újítás között a számítógép által irányított autók mesterséges intelligenciáját fejlesztették a legtöbbet. Ügyesebbek lesznek, nagyobb kihívást jelentenek az emberi pilótáknak, sőt, a gépi ellenfelek „emlékeznek" rá, hogy valamelyikükkel nagyon kiszúrtunk menet közben, és igyekeznek valamilyen módon „bosszút állni" az adott futam alatt.

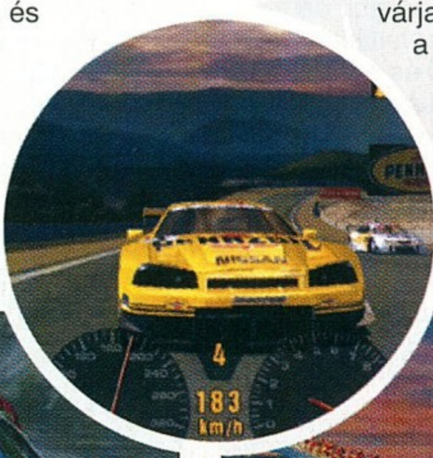
A programban szereplő pályák már ismerősek lehetnek a GT2 rajongók számára, de azért két teljesen új is belekerül a GT3-ba: egy japán városi pálya és egy Monte Carlo-pálya. Természetesen a pályákat teljesen újratextúrázták, így a veterán GT-sek is csak nyomokban ismernek majd rájuk.

A hatalmas adatmennyiség miatt a játék DVD-n jelenik meg. (A pletykák szerint volt a fejlesztésnek egy olyan szakasza is, amikor tervek még két DVD-re vonatkoztak!) A fejlesztők aztán elvetették az ötletet és elhatározták, valahogyan rápréselik a programot egyetlen korongra... Mit lehetne még ezután mondani? Legfeljebb annyit, hogy valószínűleg minden autórajongó epekedve várja azt a pillanatot, amikor a GT3 feliratú lemezt végre belehelyezheti a gépébe és kipróbálhatja, hogy milyen az autószimulátorok következő generációjának első képviselője.

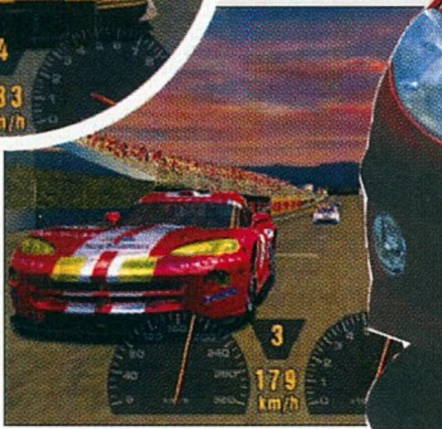


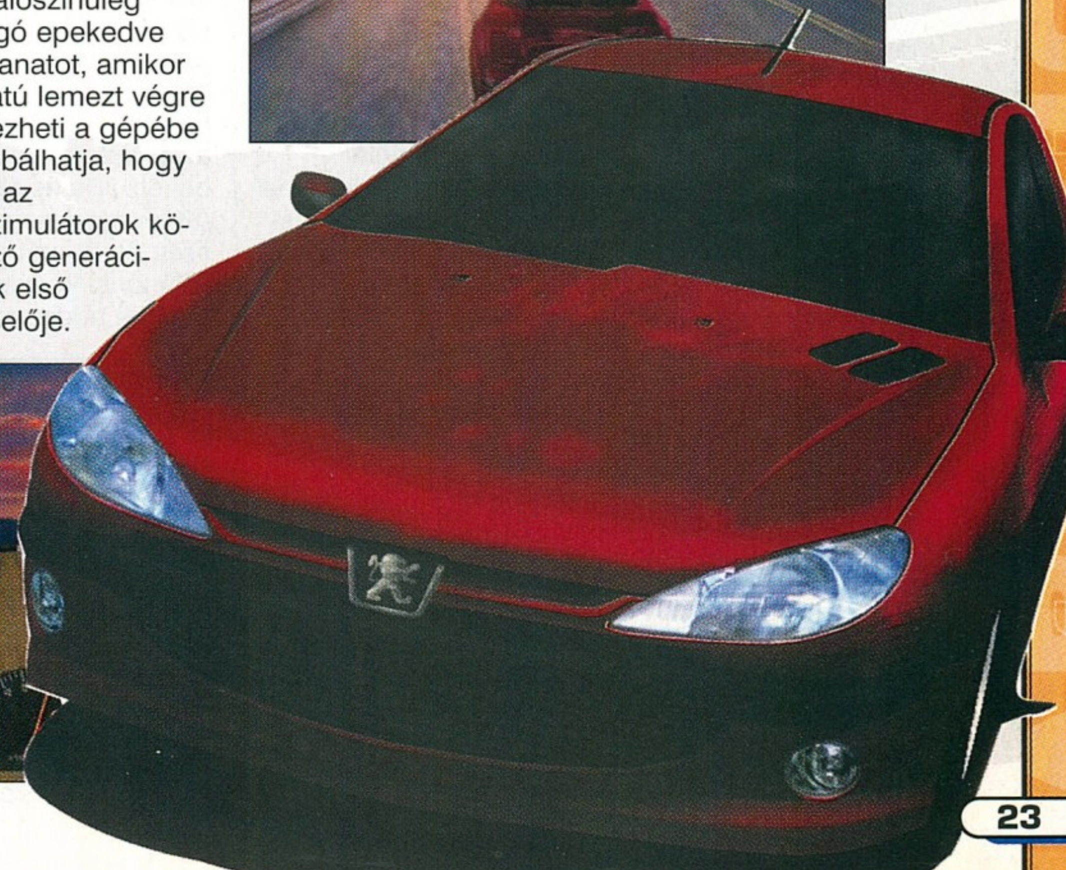












LARA CROFT NEXT GENERATION

Feltámadunk!

Mostanában, amikor Lara nevét meghallom, rendszeresen Lenin jut eszembe. (A fiatalabbak kedvéért: Lenin egy kopasz, szakállas muksó volt, aki közölte a világ proletárjaival, hogy egyesüljenek, de azok egy pár évtizednyi tévedés után úgy gondolták, hogy ők inkább mégiscsak pénzt akarnak, tévét és Playstationt, szóval inkább visszamentek dolgozni a kapitalistákhoz.) Az egyesek számára talán meglepő asszociáció a "Lenin élt, Lenin él, Lenin élni fog" kezdetű csasztuskának köszönhető, amelyet egykoron pajkos kisdobosok és úttörők ordítottak lelkesen különféle ünnepélyeken. Ms. Croftra ugyanis pontosan illik az említett mozgalmi nótában rejlő paradoxon (vagy legalábbis kötve hiszem, hogy annak idején a reinkarnáció-elmélet sarkallta a mű szerzőjét erre a kinyilatkoztatásra), köszönhetően a Tomb Raider: The Last Revelation befejezésének, mikor is ugyebár ráomlott az általa éppen raidelt piramis. Egy fél világ hördült fel minden számítás szerint halott hősnője feltámasztását követelve – a másik fél meg elégedett mosollyal dőlt hátra a székében, hogy végre elásták a tyúkot. (A népszerűség egyik átka ugyanis az, hogy egyből kialakítja a hivatásos gyűlölködők táborát is.) A dolgot természetesen senki nem vette túl komolyan: egy profitorientált vállalkozás természetesen SOHA nem fog lemondani legjobban jövedelmező bizniszéről, és különösen nem írtja ki, amikor épp filmet forgatnak belőle!

Hogy a TLR enyhén szólva meglepő befejezésével mi is volt a cél, az csak mostanság derült ki Adrian Smith, a Core Design Lara-ügyi illetékesének néhány nyilatkozatából. A Larához kapcsolodó univerzumot (játékok, képregények, nyalókák, stb.) a Core ugyanis igyekszik egy legalább olyan egységes rendszerbe foglalni, mint mondjuk Lucasék a Star Warst, és mivel a TLR idején már javában dolgoztak Lara jövőbeli arculatának kidolgozásán, amely rugalmasságának megőrzéséhez mindenképpen tiszta lapra volt szükségük, ezért folyamodtak ehhez a megoldáshoz. Ez egyben megmagyarázza Lara "jelenét" is: a 'Nincs karácsony Lara nélkül'-szlogen szellemében természetesen idén sem akarták a rajongók zsebében hagyni az aktuális Tomb Raiderre szánt krajcárokat, viszont – mint ahogy az ismertetőnkből hamarosan kiderül – az új résznek így Lara múltjáról kellett szólnia. Nyilván elképzelhető, hogy mekkora erőforrásokat mozgósíthattak a Chronicles készítésére, ha azok nagy része a következő generáció tervezésével volt elfoglalva! Mindenesetre a történet jövőbeni folytatásához kiindulópontot szolgáltat a játék azon jelenete, amikor a történtek miatt módfelett sajnálkozó megtalálja Lara hátizsákját...

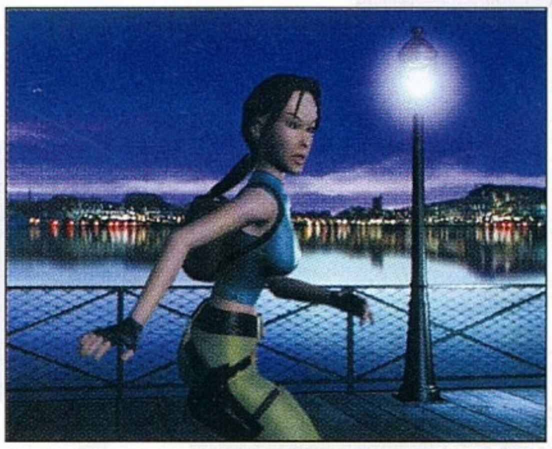
A Chronicles biztosan az utolsó Tomb Raider volt PlayStationön, a következő generáció átköltözik PS2-re, továbbá valószínűleg Xboxra (természetesen marad a PC is), és minden szinten gyökeres változások várhatók. Ezek közül az első értelemszerűen a grafikai engine-re vonatkozik: a megcélzott platformok ugyanis egyenesen megkövetelik, hogy végre múzeumba kerüljön a mostani, és a 2-300 poligon által életre keltett Ms. Croft ennek legalább a tízszeresével legyen ismét, khm, kebelbarátunk. A Larákat már javában modellezik a grafikusok, és hogy mit fog tudni az új engine, az a mellékelt képeken talán érzékelhető.

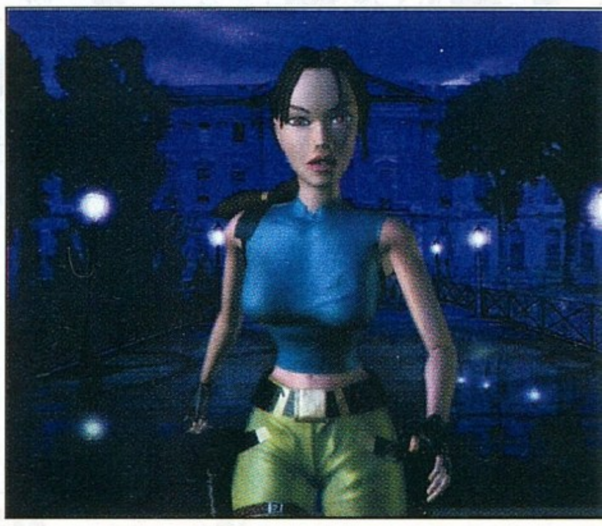
Alapvető változáson megy keresztül maga a történet is, amelynek fejezeteit idestova már másfél éve írják. Az biztos, hogy Lara lesz a központi alak, az viszont már abszolút nem – kis hatásszünet –, hogy Tomb Raider lesz a címe! Ezek után már talán nem is lesz meglepő, hogy a játékos esetleg nem is feltétlenül csak a bögyös leányzót irányíthatja, hanem egyéb szereplőket is. Az még ugyan titok, hogy hogyan ássák ki Larát a piramis alól, de az biztos, hogy jelentős arculatváltáson megy keresztül: egy mókás elszólás szerint még az is elképzelhető, hogy visszatér Európába, elzüllik, és rászokik az alkoholra... (esetleg színes konzolmagazinokra is előfizet, de az már tényleg a végső stádium!) A történet központjában tehát nem a tombok eddig szokásban lévő raidelése



lesz, mint ahogy érdekesen alakul maga a sztori is: a fentebb használt 'fejezet' kifejezés nem volt véletlen, lévén Lara kalandjait önálló részenként akarják a közönség elé bocsátani. Ezt néhányan szappanoperákhoz hasonlították (szerintem tévesen: azokban pont az a cél, hogy a történetet nyitva hagyják – már legalábbis amelyiknek van olyan), de talán találóbb az X-aktákhoz, ahol az egyes fejezetek önálló egységet képeznek, amelyek úgy illeszkednek bele egy nagyobb egészbe, mint a puzzle darabkái. Ami az egészben a legjobb: az elképzelés az, hogy a játékos egyszer megveszi a sarki szoftverbutikban a játékot (ami tulajdonképpen maga a grafikus engine), aztán a platformok internetopcióinak használatával szépen letöltögeti az aktuális fejezetet a világhálóról! Ez roppant jól hangzik, mint ahogy az is, hogy az új fejezetek megjelentetését két-három (!) havonta tervezik, de azért vannak bizonyos fenntartásaink a kivitelezési idő rövidségének, és főleg gazdaságosságának kapcsán (hol bolt mondjuk egy ingyen letölthető 6. fejezetet csinálni?!)

Ezek az elképzelések a világ legismertebb poligonhősének jövőjét illetően, amelynek megjelenési időpontjait még sűrű homály fedi.. A biztos az, hogy a Lara-cirkusz zakatol tovább – meg az is, hogy a legújabb fejleményekről folyamatosan tájékozatni fogunk benneteket.







UNREAL TOURNAMENT

Kell egy csapat



A GT Interactive mindig is az id Soft babérjaira vágyott. Először Duke jól kitalált figurájával próbálkoztak, még a Quake-es időkben, majd a Quake 2-re válaszként megérkezett az Unreal, és a multiplayerre kihegyezett Q3: Arena mellé megkaptuk az Unreal Tournamentet. Sajnos a GT azóta már alulról szagolja az ibolyát, ami igencsak hátráltatta a konzolverziók megjelentét, de amikor az Infogrames védőszárnyai alá vette a – sokszorosan „Év játéka"-díjas – programot, mindenki fellélegezhetett: Az UT nemsokára hódító körútba kezd a konzolok világában is.

A játék tulajdonképpen a Quake 3 másolata (legalábbis az ötlet másolója, hiszen előbb jelent meg), de szerencsére igen jól sikerült másolatról van szó, amit a rengeteg díj is bizonyít – ezeket tulajdonképpen az id Soft üdvöskéje elől nyerte el a játék. Ez főleg annak volt köszönhető, hogy teljesen új játékmódokat tartalmazott; ilyen volt a Domination, ahol a pálya bizonyos részeit kell elfoglalnunk, vagy az Assault, ahol az egyik csapat megpróbál végrehajtani egy tervet, amit a másik banda körömszakadtáig próbál megakadályozni. Emellett természetesen tartalmazta a CTF és a deathmatch módot is. Amikor szóba került a konzolokra való megjelentetése, sokan kételkedtek, hogy nem lehetséges teljes pompájában átírni a programot. Lássuk, kinek volt igaza…



A PS2-verzió az amerikai megjelenés napján már kapható volt, ám volt egy hatalmas hibája: a sokfős multiplayer játékra tervezett programmal, ugyanis maximum négyen játszhatnak, és emellé még botokat (a gép által irányított játékosok) sem lehetett berakni. Internetes játékra a modem megjelenése után sem lesz mód, marad az osztott képernyős és a link-kábeles megoldás. Az utóbbi kissé nehézkes, de mégiscsak jobb valamivel, hiszen nem igazán lehet bonyolult akciókat végrehajtani, neadjisten bujkálni, ha a másik látja, hogy mit csinálsz. Könnyen elképzelhető, hogy így milyen „izgalmas" tud lenni egy 2-2 elleni CTF játszma; tipikusan azzal az esettel állunk szemben, amikor valami nagyon nem megy, ennek ellenére erőltetik. A játék többi részével nincs nagyobb gond (ez is elég…!), a grafika egész jó (bár a textúrák kicsit érdekesek), és néhány bónusz pályára is tellett a tervezőktől (összesen 52 van a játékban). Ez igen dicséretes dolog, annál is inkább, mert jól sikerült alkotásokról van szó. Természetesen minden fegyver megtalálható a játékban. A legerősebb a rakétavető, amibe akár hat skulót is tárazni lehet, majd egyszerre kilőni az egész pakkot a kedves udvarlóknak; használható még a mesterlövészpuska, de a legegyedibb fegyver a Translocator. Tulajdonképpen egy teleportáló szerkezetről van szó: az egyik részét eldobjuk, és oda bármikor vissza tudnuk térni egy szemvillanás alatt. Sátáni beállítottságú egyedek nyilván örömüket lelik a megtalált darabok szakadékba, illetve lávába továbbításában, ilyenkor igen fantáziadús szitkokat tanulhatunk pórul járt pajtásunktól. Látható tehát, hogy a játékosszám csökkentése nélkül, igen jó játékot kaphattunk volna.

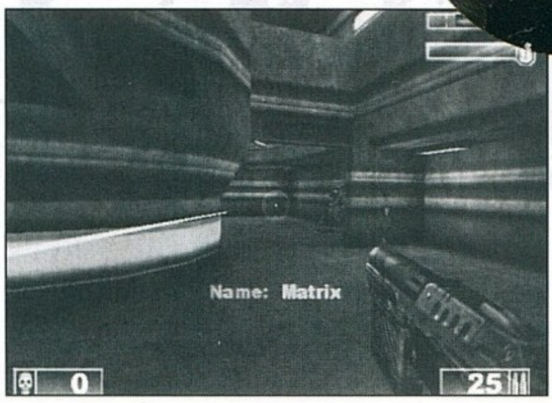
PS2/DC	
Típus	FPS
Kiadó	Infogrames
PS2: www.unrealtournament.com DC: www.infogrames.net/games/unreal_tournment	
Fejlesztő	PS2: Epic Megagames DC: Secret Levels
Megjelenés	PS2 megjelent, DC 2001. január

Dreamcast-fronton szerencsére sokkal jobb lesz a helyzet – pontosan kétszer ilyen jó. A Sega masináján ugyanis akár nyolcan is alázhatjuk majd egymást, persze ehhez nem fog ártani egy Internet kapcsolat sem. Ennek sajnos megvan az ára, ugyanis nem szórakozhatunk az igen izgalmas Assault-móddal, az már ugyanis nem fért bele a CD tartalmába. A többi fronton azonban jó a helyzet, 70-nél is több mészárszék fogadja a kedves vállalkozókat.

Grafikailag a két verzió között szinte nincs is különbség, ez a DC-t hozza ki győztesként, hiszen ott több alakot kell mozgatnia a gépnek. Sajnos ez nem mindig folyamatos, nagyobb akciók esetén mind a két verzió belassul pár másodpercre – szerencsére a DC-verzió csiszolgatására még van idő, ugyanis nem rakhatjuk a karácsonyfa alá, várnunk kell vele jövő év januárjára. Úgy néz ki, megéri várakozni!











HALF LIFE

A fél életed rámehet!

DC/PS2

Típus	FPS
Kiadó	Sierra
	www.sierra.com
Fejlesztő	Captivation/Gearbox (DC)
Megjelenés	2001. eleje

Még akinek nincs is PC-je, valószínűleg az is hallott a Half-Life nevű programról. A játék lassanként már két éves és igen szép sikerlistával büszkékedhet: több, mint 50 „Az év játéka"-díj, és az egyik legmeghatározóbb újság, a PC Gamer „A világ legjobb játéka"-ként aposztrofálta. Az addig teljesen ismeretlen Valve cég ezzel robbant be a köztudatba, és a játékukkal teljesen megreformálták a FPS-ek iránt támasztott követelményeket.

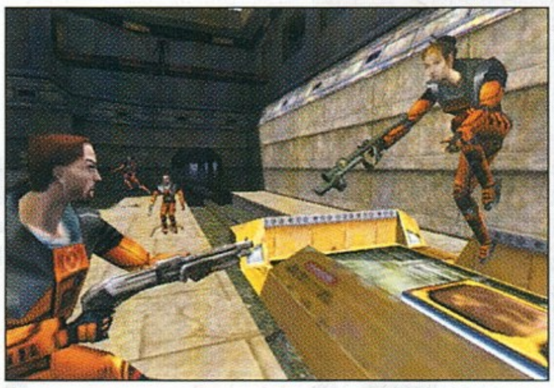
Egy ilyen jó játék esetében persze azonnal szóba kerül a más platformokra történő átírás, a Sierra idén februárban jelentette be a francia Milia kiállításon, hogy nyáron megjelenik a Half-Life. Ezt júniusban szeptemberre, majd szeptemberben novemberre módosították. Ugye november már elmúlt, Half-Life még sehol. A Sierra tagjai szabadkoztak, és kijelentették, hogy aggodalomra semmi ok, Karácsonykor mindenki játszhat vele. Hogy ebből mi lesz igaz, az hamarosan kiderül, de igazából ez a megjelenés sem túl valószínű.

Mitől olyan különleges játék ez a Half-Life? A válasz: a Hangulat! A játékban Gordon Freeman bőrébe bújhatunk. Gordon a játék reggelén, mint minden nap, ásítozva vonatozik végig a földalatti Black Mesa kutatóbázis mélyére, ahol ismét mindennapos munkáját fogja végezni: kísérleteket végez különféle anyagokkal. Amikor megérkezik, felveszi kis sugárvédő mellényképét, és elindul, hogy tegye a dolgát. Az akciójátékok jó szokása szerint nem egészen az történik, amit vártak, hanem katasztrófa. A kísérlet eredményeképpen ugyanis átjáró nyílik egy másik világra (Xen), ahonnan a lakók át is jönnek szétnézni. Nem elég, hogy a legtöbb nyálkás, és kis csápokkal rendelkezik, sajnos elutasítják a vegetáriánus étrendet is, nekiállnak felzabálni a bázison levőket. Hősünk természetesen egyből a menekülésen töri a fejét – elvégre nem Rambo és Duke kerékéről van szó, hanem egy kutatóról. Miután beszéltünk néhány rémült társunkkal, megtudjuk, hogy az egyetlen út felfelé vezet, de aggodalomra semmi ok, a kormány kiküldte a speciális egységeket, akik majd megmentik bőrünket. Ezután egyre kacskaringósabb úton kell a kiutat keresni, egyre jobb fegyvereket találunk, és pár órányi játék után elérkezünk arra a pontra, hogy találkozunk a keresésünkre kiküldött katonákkal. A találkozó nem sikerül szívélyesre, a fegyveresek ugyanis azért érkeztek, hogy mindenkit eltegyenek láb alól, a kormánynak ugyanis nem az a célja, hogy feltárja a nép előtt, hogy egy kutatóbázis mélyén átjáró van egy vérszomjas idegen világ felé, ezért megpróbál minden tanút „rávenni" az örök hallgatásra. Természetesen nem hagyjuk magunkat, és a játék végére megjárjuk Xent, és találkoztunk a kormány megbízottjával, egy öltönyös, aktatáskás fickóval.



Már a történet egyedisége is páratlan, de ami igazán csodálatos a játékban, az az, hogy teljesen szakít a lövöldözős játékok hagyományával: nem kell kulcsokat keresgélnünk, majd hosszasan bámulni a töltés képernyőt, hanem egy hatalmas bázisban keressük a kiutat. A játék egyébként úgy van felépítve, hogy legalább ötpercenként történik valami érdekes: látunk egy tudóst, amint belefut egy szörny szájába, berobban egy járat, találkozunk egy biztonsági őrrel, egy rádióban meghalljuk a kommandósok beszélgetését, stb. Az említett biztonsági őröket akár arra is megkérhetjük, hogy jöjjenek velünk, ilyenkor a mi lőszerünk nem fogy, hiszen ők lövöldöznek. A mesterséges intelligencia is páratlan, a kommandósok összedolgoznak, ha megbújunk egy láda mögött, már koppan is mellettünk a kézigránát, vagy valaki megkerüli a helyiséget, amíg a többiekkel foglalkozunk.

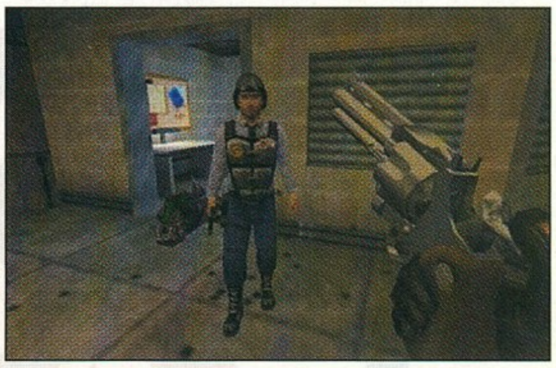
Sokak megdöbbenésére a Captival nem rakott internetes játéklehetőséget a programba, ezért akkora felháborodás tört ki, hogy aláírásgyűjtésbe kezdtek a rajongók. Ennek a Sierra sem tudott ellenállni, bejelentették, hogy megjelenik 2001 tavaszán a multiplayer változat is. Hogy ebben mi lesz, azt még nem tudni, a Sierra hivatalos jelentése szerint „minden lehetőséget számba vesznek" (illetve nem az én számba, hanem az övékébe). Ez valószínűleg azt jelenti, hogy lesz Team Fortress Classic (a játékosok különféle foglalkozások közül választhatnak – orvos, kém, parancsnok, lángszórós); de a sokak által legjobbnak tartott CounterStrike nem valószínű, hogy benne lesz ebben, mert annak készítői a PC-piacra koncentrálnak, és vadul készítik a CounterStrike 2-t.

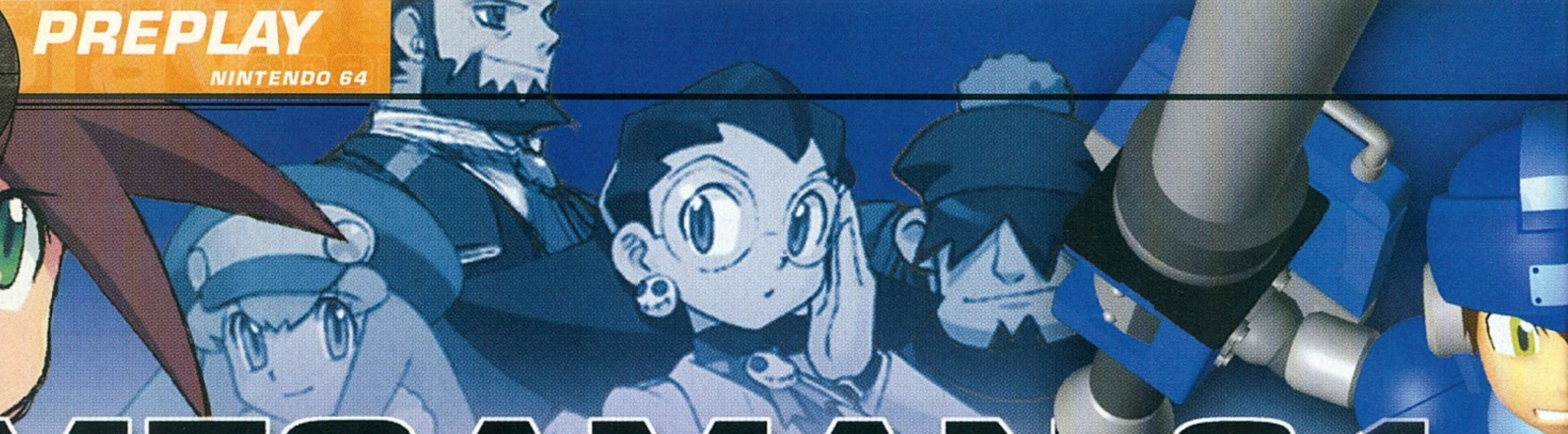




Ilyen előzmények után természetes, hogy mindenki várja az átiratot; ebben az is közrejátszik, hogy a DC-verzióba extra effekteket raknak bele, minden több poligonból fog állni. E mellé a Gearbox nevű cég (ők készítették a nagysikerű PC-s kiegészítőt, az Opposing Force-t, amiben az egész történetet egy kommandós szemszögéből élhettük át) egy külön küldetést faricgsál, amiben Barney szerepét alakíthatjuk (ő volt a játékban szereplő egyik biztonsági őr). Emiatt azoknak is megéri végigjátszani a DC-s Half-Life-ot, akik PC-n már kivégezték.

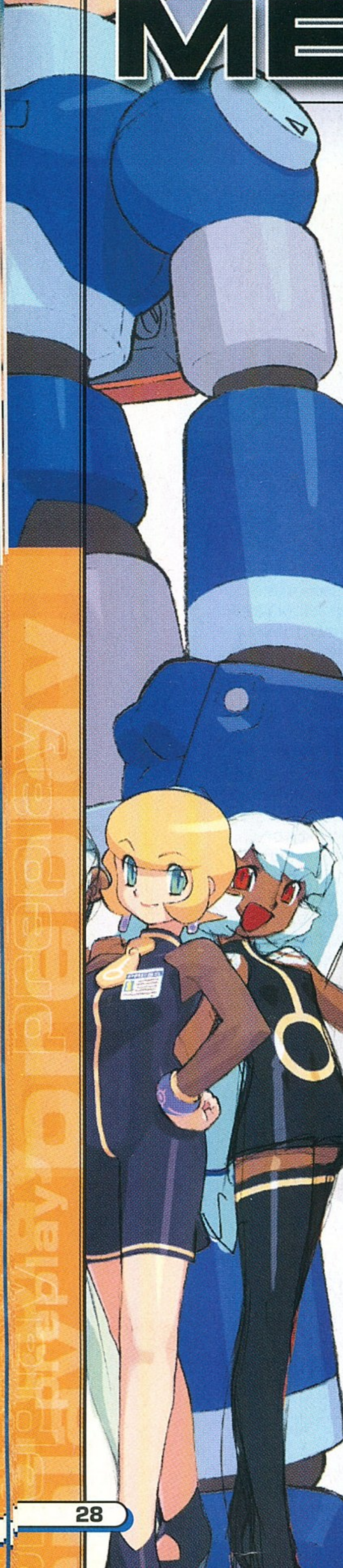
Mivel ekkora a nyüzsgés a program körül, a Sony sem hagyta magát, és rávették a Sierrát, hogy készítsékel a játékot PS2-re is. Erről még semmit nem lehet tudni, csak azt, hogy „minden eddigi játéknál jobb lesz, ez lesz a legjobb Half-Life verzió". Ez lehetséges, de a játék igen kezdetleges formában van, még azt sem lehet tudni, hogy ki készíti el az átiratot, ezért a megjelenési időről inkább nem nyilatkozunk.





MEGAMAN 64

Niksz ugribugri, áber lángszám spácíren!



Akár kvízkérdés is lehetne, hogy melyik játéknak jelent meg eddig a legtöbb része? A válasz nem a Final Fantasy, sőt nem is a Street Fighter sorozat, hanem a Mega Man eposz, amely még NES-en kezdte meg pályafutását és számtalan taggal büszkélkedhet. A gigantikus sorozathoz hamarosan egy újabb résztevő is csatlakozik. A Megaman 64 egyébként elég rossz elnevezést kapott az alkotóktól, hiszen a játék nem más, mint a PSX-es Mega Man Legends kicsit felújított, úgymond „remixelt" változata.

Mivel a Playstation-verzióban jópár hiba maradt, az N64-es változatban a fejlesztők ezeket szeretnék kiküszöbölni. Többek között eltüntették a bosszantó poligon hibákat, amelyeknek köszönhetően néhány helyszínen át lehetett látni a falakon. A játék a PSX-változattal ellentétben használja a Rumble Pakot és az analóg irányítókart is. Szerencsére a fejlesztők gondoltak azokra is, akik már játszottak a PSX-es Mega Man Legendsszel, ezért az ellenségeket új helyekre pakolták, hogy nekik is okozzanak meglepetéseket. Sajnos néhány helyszínt kissé „lebutítottak", hogy a nintendós kártyán is elférjen az egész játék.

A program története mindenféleképpen fejlődés a korábbi Mega Man-játékokhoz képest, bár az is igaz, hogy irodalmi Nobel-díjat nem

Nintendo 64

Típus	Akció-RPG
Kiadó	Capcom
Fejlesztő	Capcom
Megjelenés	2001. január 16. (NTSC)

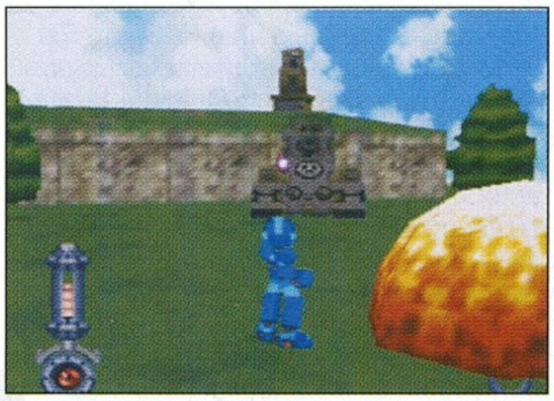
fog kapni az alkotója. Egy szép napon hősünk és népes kompániája egy idegen bolygóra zuhan az űrhajójukkal. Ahogy az már lenni szokott, miközben elromlott űrhajójának megjavításán fáradozik, Mega Mannek elég ideje marad arra, hogy a közelben lévő város bajba jutott lakóin is segítsen. Természetesen ezt nem egyedül Mega Mannek kell végrehajtania, hű társai, – mint mindig – most is segítségére sietnek. Itt van Roll, Mega Man barátnője, Data a táncoló majom (nála lehet egyébként állást menteni) és Barrell, aki hasznos tanácsokkal látja el hősünket.

A játék kamerakezelése leginkább a Tomb Raider-sorozat tagjaira emlékeztet. Hősünket hátulról-felülről látjuk, de a három dimenziós kinézet ellenére a MegaMan 64 hű maradt a gyökereihez, rengeteg dologban emlékeztet az egykori 2D platform elődeire. Itt is rengeteget kell ugrándoznunk, lövöldöznünk és titkos helyszíneket keresgélnünk. De az alkotók ezúttal egy elég kacifántos, menet közben kialakuló sztori mögé bújtatták a játékot, amely meglepetésre szerepjáték elemeket is tartalmaz. Rengeteget kell beszélgetnünk különféle karakterekkel, hatalmas területeket fedezhetünk fel, különféle tárgyakat használhatunk, valamint fegyvereinket is fejleszthetjük a játék folyamán. A MegaMan 64 rengeteg különböző játékstílusból merít elemket így bekategorizálni sem túlságosan egyszerű. Leginkább akció-RPG-nek lehet nevezni.





A játék valószínűleg azok érdeklődésére tarthat leginkább számot, akik nem játszottak a PSX-es eredetivel. Az N64 tulajok valószínűleg örömmel veszik tudomásul, hogy a népszerű kék robot-ember végre megérkezett az ő gépükre is, igaz, valószínűleg utoljára látogatja meg őket.











POKÉMON STADIUM GS

Pokémonok hegyekben

Nintendo 64

Típus	Pokémon-harc
Kiadó	Nintendo
Fejlesztő	Nintendo
Megjelenés	2001. március 26. (NTSC)

Azzal nagyon sokan egyetértenek, hogy a Nintendo legnagyobb dobása volt a Pokémon-mánia elindítása, amelynek hatására minden olyan termék, amelyen megjelent a mágikus felirat, avagy rányomtatták Pikachu szép sárga fejét, a toplisták élén kötött ki. Megdöbbentő, hogy minden idők legnagyobb példányszámban eladott konzoljátékainak toplistáján a második-harmadik helyen tanyázik a Gameboyos játék valamelyik változata. (Érdemes megjegyezni, hogy az első helyen is Nintendós találmány állomásozik: Mario, a bajuszos vízvezetékszerelő személyesen.) Látható tehát, hogy a Nintendo tud valamit, amivel a fiatalságot (illetve mit sem sejtő szüleiket) rá tudja venni, hogy megvegyék a játékaikat. A mániát kihasználva, már korábban megjelent N64-en egy Pokémon játék, a Pokémon Stadium, de a Nintendónál úgy gondolták, hogy még (legalább) egy bőrt le lehet húzni a témáról, így hamarosan mindenki (?) legnagyobb örömére megérkezik hozzánk a Pokémon Stadium GS.

A játék menete pontosan megegyezik az előző Pokémon Stadiummal, azaz a játék arra való leginkább, hogy a Gameboyon kitermelt Pokémonjainkat egymásnak ugrassuk. Persze lehet a gép ellen is játszani és ez az a mód, amely minden Pokémon fanatikust érdekelni fog, hiszen ha jól szerepelünk, akkor különböző – nagyon ritka – Pokémonokkal lehetünk gazdagabbak, mint például a Eevee vagy a Kabuto. Ezeket a Pokémonokat azután visszatölthetjük a Gameboyos változatba, és ott tombolhatunk velük tovább. Újítás, hogy míg az előző Pokémon Stadium csak a Pokémon Red, Blue és Yellow változattal volt kompatibilis, addig az új már nemcsak az ezekben lévő Pokémonokat tartalmazza, hanem a Silver, a Gold és a hamarosan megjelenő Crystal változatban lévőket is. Így összesen 251 különböző Pokémon szerepel a programban, teljes 3D-s pompában.

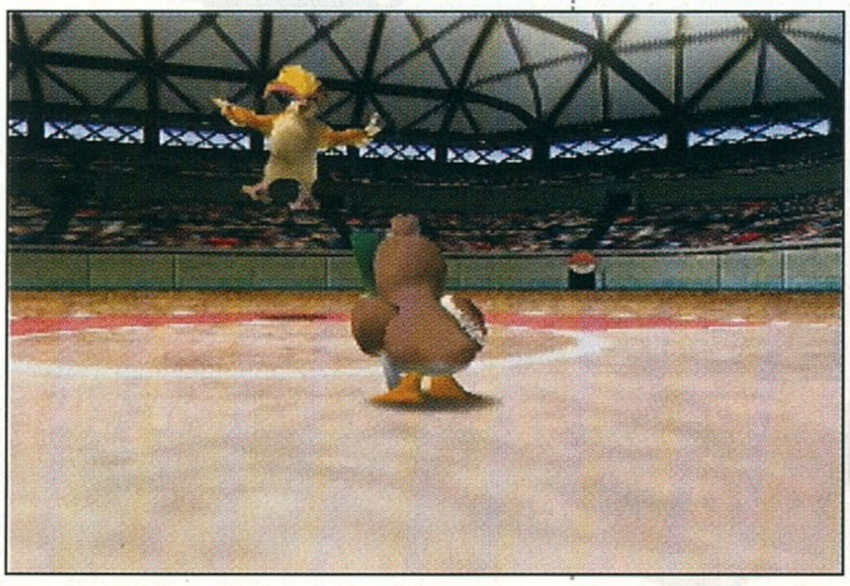


Sajnos a Pokémon Stadiumnak nincsen olyan RPG-szerű játékmenete, mint Gameboyos társának, így meg kell azzal elégednünk, hogy különféle Pokémonok harcát irányíthatjuk. A Pokémonok megállnak egymással szemben és elkezdik gyepálni egymást, amíg az egyikük el nem pusztul. Ez természetesen nem ilyen egyszerű, mivel támadások erőssége függ a Pokémon fajtájától és szintjétől is. A sima támadások az ellen életerejét csökkentik, de vannak hosszabb ideig tartó hatások is, mint például a mérgezés, amely minden körben csökkenti az életerőt, ha összezavarunk egy Pokémont, az magát sebzi, ha pedig elaltatunk egyet, akkor az addig nem képes támadni, amíg valaki fel nem kelti. Ezen a hatások egyébként csak az adott csata végéig tartanak, aztán a Pokémonok felgyógyulnak. A harcba menő Pokémonokat a csata előtt kell kiválasztanunk, ellenfelünkkel egy időben, így nem tudjuk, hogy ő mivel jön. Harc közben is átválthatunk másik Pokémonra, de ezzel egy környi értékes időt vesztünk. Sajnos le kell mondanunk



vünkhöz nőtt kicsiny lények fejlesztgetéséről, ugyanis a játék csak a Pokémon lényeink harcát teszi lehetővé, „tápolni" itt bizony nem lehet. Ennek a játéknak tehát a célja az (a titkos, ritka Pokémonok megnyerésén kívül), hogy barátaink előtt is bebizonyítsuk: mi vagyunk a legjobb Pokémon mesterek a környéken. Kiváló alkalom, hogy stratégiákat dolgozzunk ki a 2001-es Pokémon világbajnokság küzdelmeire (az ideit ugyanis már megrendezték szeptemberben Sydney-ben, az Olimpiával egyidőben – a japánok fanatizmusára mi sem jellemző jobban, mint az, hogy nekik külön kategóriát állítottak fel, nehogy túlságosan megalázzák a többieket).

Csakúgy, mint az előző Pokémon Stadium, ez is csak Pokémon-fanatikusoknak ajánlott játék, de csak annak van értelme beszerezni, aki rendelkezik valamelyik Gameboyos változattal is – a többiek nyilván nem igazán tudják értékelni.





PLAYTEST





FINAL FANTASY Story

Még 1987-ben egy kis japán játékfejlesztőcég kétségbeesett lépésre szánta elz magát: elhatározták, hogy ha következő alkotásuk is visszhang és siker nélkül tűnik el a süllyesztőben, akkor lehúzzák a rolót, és valami más munka után néznek. A játék címének jelképes címet adtak, Final Fantasy, ezzel is jelezve, hogy ez az utolsó esélyük. Szerencséjükre – nemkülönben a miénkre is – a játék megjelenése után azonnal felkúszott az eladási listák élére, és jó ideig ott is maradt. A SquareSoft – merthogy ők voltak ez a cég – természetesen a jenkupac számlálgatása közben elkezdte a folytatást is. Ekkor támadt az első szezördülésük a Nintendoval, ami valamilyen ok miatt nem akarta az Egyesült Államokban kiadatni a programot. Ezt elérniük csak 1990-ben sikerült, amikor Japánban már a harmadik rész is kapható volt. A sorozatnak ebben az időben (és ez így van a mai napig) csak egy vetélytársa volt, mégpedig az Enix által fejlesztett Dragon Quest-széria (lásd előző hónapunk előzetesei között). Már ekkor megjelent a Final Fantasyknak az a különlegessége, amit Hangulatnak hívunk: minden játékuk az első perctől az utolsóig részletesen ki volt dolgozva, a történet fantasztikus volt, és teljes mértékben kihasználta az adott hardvert. Szintén a SquareSoft egyediségét bizonyítja a részenként különböző fejlődési rendszer, az általuk kitalált ATB harci szisztéma, és a rengeteg, minden részben máshogy megjelenő szereplő (Bahamut, Chocobok, Cid).

A Nintendo nemsokára kiadta új masináját, a SNES-t, és a Squaresoft is áttért erre a platformra. A következő három rész erre jelent meg, és a lassan már szokásosá váló hatalmas sikereket érte el – nemcsak Japánban. Az a két rész, amely megjelent angolul is SNES-re, hatalmas siker lett, és a hatodik rész (amely az USA-ban Final Fantasy III néven jelent meg) lett minden idők legnépszerűbb amerikai Super Nintendo-játéka. A sikerek mellett egyre erősödött az ellenték a fejlesztő-, és a kiadócég között. A Nintendo nemhogy támogatta volna az angol nyelvű kiadásokat, hanem próbálta ezt megakadályozni, ráadásul – amit végül át is küzdöttek rajtuk a Square emberei – azok sem teljes pompájukban ragyogtak, mert sokat változtattak rajtuk. Emellett a Nintendo bele akart szólni a játékokba: megpróbálták átíratni a történeteket, illetve kivenni belőlük az erőszakosabb részeket. Az egyre hevesebb küzdelemnek az lett a vége, hogy a SquareSoft otthagyta a Nintendot, és nem folytatták útjukat a N64-re. A cég játékai természetesen nem maradtak kiadó és platform nélkül: a Sony 30 millió dollárt fizetett a hetedik rész kiadási jogaiért, és ez IGENCSAK jó beruházásnak bizonyult számukra.

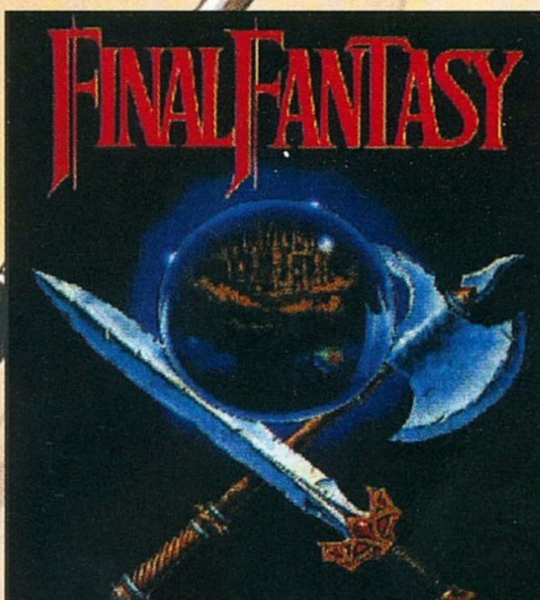
Amikor megjelent a Final Fantasy VII, a visszafogott japánoknál addig példa nélkül álló hisztéria vette kezdetét: a januári hidegben is ezrek és ezrek álltak sorba, hogy még aznap kipróbálhassák a játékot, emellett a játékot több, mint egymillióan rendelték meg elővételben! Az amerikai majd az európai kiadás sem váratott sokat magára, és végre mi is megtapasztalhattuk, hogy miért is lettek olyan izgatottak a keletiek. A korábbi középkori világ még tovább változott a nyolcadik részre, ami szintén megdöntött egy pár rekordot, többek között a cseppet sem megvetendő „a világon legnagyobb példányszámban eladott PSX-játék”-cím is az övé.

Az FF IX kapcsán meg is ragadnánk az alkalmat, hogy egy kis nosztalgiahullámot tartsunk és végignézzük a Final Fantasy-sorozat dicső történetét:

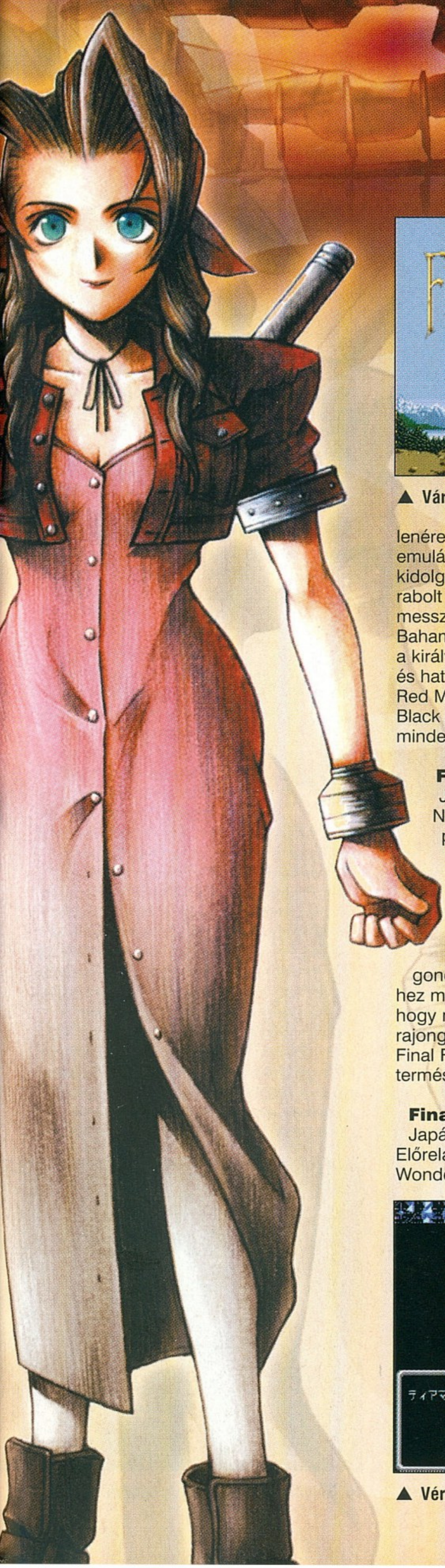
Final Fantasy I

Japánban 1987-ben jelent meg NES-re, Amerikában 1990-ben. Előreláthatólag 2001 elején jelenik meg a Bandai cég színes, 16-bites hordozható konzoljára (a Gameboy Advance-re hasonlít), a Wonderswan Colorra.

A sorozat mára már kultikussá vált első része, ezzel kezdődött minden. Mai szemmel nézve a grafika kicsit pórias, de ennek el-









▲ Vár állott, most kőhalom...



▲ FFII Wonderswan-feldolgozásban

lenére rengetegen nyúzzák a programot emulátoron. A sztori már itt is részletesen kidolgozott volt, először a csapat egy elrabolt királylány után kajtatott, de később messzebb vezettek a szálak és csak Bahamut legyűrése után állt vissza a rend a királyságban. A banda négy tagból állt, és hat különböző kasztból (Fighter, Thief, Red Mage, Black Mage, White Mage, Black Belt – ez egyfajta szerzetes volt) mindet mi dolgozhattuk ki a játék elején.

Final Fantasy II
Japánban 1988-ban jelent meg NES-re. Előreláthatólag 2001 közepén jelenik meg Wonderswan Colorra.

A második részre a rendszer sokat változott, az elején megadott karakterekkel kellett végigküzdeni a játékot, amiben a cél Phin királyság megmentése volt a gonosz Parakemia császárságtól. Ehhez még a pokolba is le kellett jutni, hogy múltidőbe tehessük az Emperort. A rajongók szerint ez volt a leggyengébb Final Fantasy, de aki igazi rajongó, az természetesen ezt sem hagyhatja ki.

Final Fantasy III
Japánban 1990-ben jelent meg NES-re. Előreláthatólag 2001 végén jelenik meg Wonderswan Colorra.



▲ Vérfagyasztó viadal az FFIII-ban

A NES-epizódok legjobbika! Itt jelentek meg először az azóta minden részben feltűnő Mogok, illetve a Chocobok. Szintén innen datálható az elementálrendszer léte is, ugyanis itt adtak először minden szörnynek egy elementáris tulajdonságot, aminek az ellentéte különösen effektív volt a bestia ellen. Visszatért az első részből a karakterosztályok rendszere: a játék a főellenfelek legyőzése után adott új lehetőségeket, így válhatott egy Fighterből Knight, majd Paladin (összesen 22 lehetőség volt). A Chocobok elfogásához már itt is a Gysahl Greent kellett bevetni, ráadásul a szimpla, lovaglásra használt csirke mellett elfoghattunk Fat Chocobot is, ami második gyomrában tárolta felesleges felszerelésünket. A világ egyik népe, a törpék (dwarf) furcsán néztek ki: arcuk eltűnt, a sisak alóli feketeségből csak két sárga szemük látszott ki... Egyre több ismerős varázslat jelenik meg (Flare, Bio, Quake, Protect, Holy), és egy kasztnak – a Summonereknek – lehetősége nyílt félisteni lények megidézésére. Igen, már tíz éve is megidézhető volt Ramuh, Shiva, Titan, Odin, vagy legyőzése után akár Bahamut is. A sztori is igen összetett volt, és a csapat csak hosszas kutatás



▲ Az osztályharc fokozódik







után juthatott el a föld bajait okozó Cloud of Darknesshez. Feltűnt egy Cid nevű karakter, aki repülő alkalmatosság készítésével segített hőseinknek.

Final Fantasy IV

Japánban 1991-ben jelent meg SNES-re, Amerikában 1991-ben, Final Fantasy II néven.

Itt tűnt fel először az a lehetőség, hogy nem a játék elején alkotunk csapatot, hanem menet közben csatlakozhatnak hozzánk különböző szereplők. Ez az egyetlen rész, ahol öt karakterünk vett egyszerre részt a csatában, így igazi tömegjeleneteket is láthattunk. A történet szerint egy királyság (Baron's Kingdom) hatalmas katonai erőre tett szert egy Cid nevű tudós munkájának köszönhetően, aki feltalálta a léghajót. Baron ettől úgy megittasul, hogy heveny hódításokba kezd, lerohanja a környező területeket és meg akarja szerezni a hatalmat jelentő kristályokat. A játék főszereplője Cecil volt, a Red Wings – a légierő – parancsnoka, aki uralkodója ellen fordul, amikor az gonosszá válik. Összesen 12 irányítható karakter volt a programban, akik közül az egyik Cid volt. Természetesen társaloghattunk Mogokkal, és utazhattunk Chocobo-háton, de legkülönösebb utazásunk a Holdra szállás volt, amit Bahamut segítségével hajthattunk végre. Az idéző karakterek repertoárja kiegészült Leviatannal és Ifrittel, varázslóink pedig már használhatták Mini, Meteor, Aero és Toad mágiákat is. Az amerikai kiadás egyébként sokkal könnyebb lett, mint a japán, köszönhetően annak, hogy nemes egyszerűséggel kihagyták a szörnyek több, mint felét a játékból – Odinnal nem is lehetett megküzdeni, ami az eredetiben a legkeményebb csata volt.

Final Fantasy V

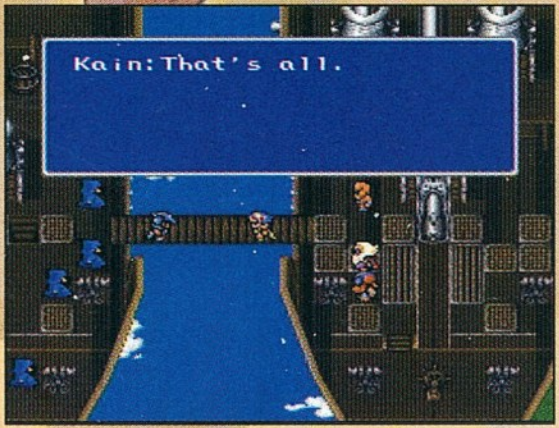
Japánban 1992-ben jelent meg SNES-re, majd 1998-ban Playstation-re.



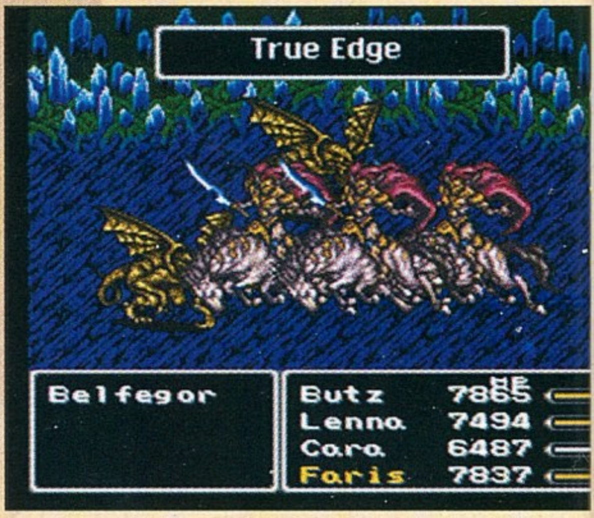
Az ötödik rész története kicsit gyengébbre sikeredett, mint az előző, illetve az azt követő részeké, ennek ellenére fantasztikus rendszerével rengeteg embert hódított meg. Ennek a résznek különlegessége az is, hogy az eredeti japán verzióban több hiba is volt (rossz helyre bekerült párbeszédek, üres ládák és legyőzhetetlen szörnyek), ezeket az amerikai verzióban kijavították, így ott sokkal sikeresebb lett. A történet ezúttal is kristályok körül zajlott; a világ egyensúlyát fenntartó 4 elemi kristály váratlanul elkezd repedezni, és felborul a megszokott élet rendje. Amikor a Wind Crystal darabokra szakad, és szörnyek lepik el a vidéket egy kis csapat (hercegnőtől kalózig mindenféle néposztály képviseltette magát) vág neki a világnak, hogy megtalálják a gyógyírt a világ bajára. Mint – sokkal – később kiderül, egy furcsa élőhalott, Exdeath okozza a katasztrófát, őt kell legyőzni a boldogsághoz. A Square ebben a részben fejlesztette tökélyre a kasztokon alapuló RPG-ket, ugyanis szinte bármikor változtathatott foglalko-



▲ Lát valaki ismerős figurá(ka)t?



▲ A kommunikációs rendszer is kialakulóban



▲ Dolgozni csak pontosan, négyen...



FINAL FANTASY Story

zást a karakter, és így új képességek birtokába juthatott. A csapat létszámát visszaállították négy főre, a grafika tovább fejlődött és a jól megismert Final Fantasy-elemek megmaradtak: az egyik főszereplő, Butz (a PSX-verzióban Bartz), legjobb barátja egy Boco nevű Chocobo, rengeteg Moggal beszélgethetünk, úgy szerezhetünk új idéznivalót, ha előtte leverjük őket (Odint 60 mp alatt kell eltángálni, Bahamut egy titkos helyen rejtőzik, stb.). Ez egyébként az első Final Fantasy, ahol különféle megnyeréseket láthattunk: minél több karakterünk volt életben a győzelem pillanatában, annál hosszabb volt az epilógus is.

Final Fantasy VI
Japánban 1994-ben jelent meg SNES-re, Amerikában 1995-ben (Final Fantasy III néven), majd 1999-ben újra Japánban, de ezúttal már Playstationre.
Az ősrégi rajongók szerint a hatodik rész volt a legjobb a sorozatban, és mellesleg sokak szerint ez az egyik legszebb SNES játék, amit valaha is kiadtak. Felépítésében egyébként már a PlayStationön is ismert újabbakra hasonlít: több főszereplő, eszméletlenül kidolgozott háttértörténet rengeteg metszésponttal és iszonyatos mennyiségű mellékküldetéssel. Talán ezt a részt volt a legnehezebb 100%-osan teljesíteni. Az ötödik résszel együtt kiadták angolul Final Fantasy Anthology néven is PlayStationre, kicsit fejlesztett engine-nel, CG-videókkal dúsítva, továbbá egy zene cd-t is mellékeltek hozzá a két rész zenéivel.



Final Fantasy VII
Japánban 1997 januárjában jelent meg Playstationre, Amerikában szeptemberben.
A netes szavazások által a legjobbnak szavazott rész. A fantasy-világ már a múlté, a cyber hangulatú környezet sokakat rabul ejtett. A karakterek már csak hárman voltak egyszerre, de ez nem vált a hetedik rész rovására. A teljesen egyedi matéria-rendszer, a chocobo-tenyésztés összetettsége, a kidolgozott háttértörténet és az utólérhetetlen hangulat olyan fantasztikus játék eredményeztek, ami méltán jelentkezhet a világ legjobb játéka címért. Sajnos az angolnyelvű kiadásból kihagytak egy fontos dolgot: Aerist nem lehet feltámasztani. Ejnye!

Final Fantasy VIII
Japánban 1999 februárjában jelent meg Playstationre, Amerikában szeptemberben.
A széria eddigi részeitől teljesen eltérő hangulatú világban küzdhettünk az időt megszüntetni kívánó Ultimecia ellen. A háttértörténet már olyannyira összetett, és helyenként elvont volt, hogy nagyon oda kellett figyelni, ha mindent meg akart érteni a játékos. Ebben a részben szinte utánozhatatlan minőségű videók voltak, ráadásul rengeteg. A matériákkal való foglalkozást felváltotta a junction-szisztéma, és a GF-ek lettek a játék legfontosabb erői. Ennek ellenére a rajongók legtöbbje (főleg Japánban) nem értékelte a cyber-világot, és botlásként fogták fel a játékot. Ettől függetlenül is többet adtak el belőle, mint a hetedik részből.

A Final Fantasy utóbbi két része megjelent egyébként PC-n is, ahol szintén számottevő sikereket ért el, annak ellenére, hogy a játék technikai megoldásai néha sírba kergették a máshoz szokott játékosokat. Ezt követte Japánban a 4., 5., és 6. részeket tartalmazó gyűjtemény PSX-re, majd angolul az ötödik és hatodik részeket tartalmazó korong, ezúttal angol nyelven (Final Fantasy Anthology).
November 14.-én jelent meg végre angolul is a várva várt Final Fantasy IX, amiről nemsokára bővebben is olvashattok. Nemhogy a rajongók nem unják a sorozatot, hanem egyre többet követelnek. Szerencsére az egykor a csőd szélén tántorgó, mára az egyik legmeghatározóbbá fejlődött cég nem hagyja cserben rajongóit, és szorgalmasan készülnek a további epizódok, ezúttal PS2-re.



▲ Ifrit percei meg vannak számlálva

És hogy a Final Fantasy XI után mi lesz? Erre a kérdésre a választ nem nagyon lehet tudni. Sokan reménykednek benne, hogy a SquareSoft visszatér a Nintendohoz, és készítenek játékot a Gamecube-ra is. Az már szinte teljesen biztos, hogy az Xbox egyik büszkesége a FFXI lesz, amelyet a konzol megjelentésekor készülnek piacra dobni. Szerencsére egy dologtól nem kell félnünk: amíg ekkora az érdeklődés a világ legjobb fejlesztőcsapata iránt, nem fogják abbahagyni a játékok készítését – szerencsére.

Grath
grath@mail.datanet.hu



▲ A kommunikációs rendszer is kialakulóban



▲ Come on, Vivi, light my fire...

FINAL FANTASY IX

Squaresoft. Final Fantasy. Pont.



Playstation	
Típus	RPG
Kiadó	Square Electric Arts
	www.squaresoft.com
Fejlesztő	SquareSoft
Megjelenés	2000 november 14. NTSC

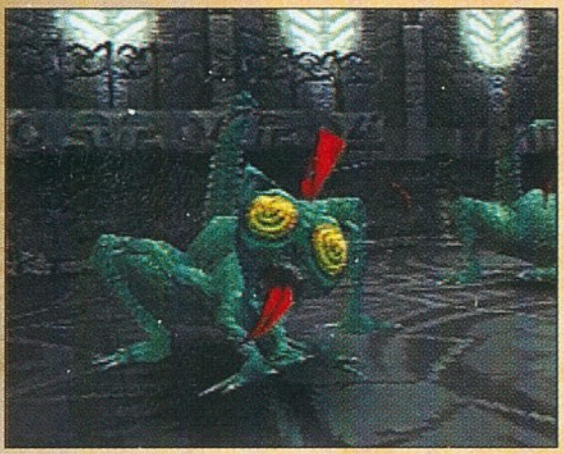
Zidane Tribal

Kaszt: Tolvaj
Fegyver: Tör
Zidane a játék központi hőse. Tolvajként működik egy Tantalus nevű bandában, de őket nemsokára otthagyja, hogy Garnetet elkísérje útjára. A nők jelentik a gyengéjét, minden lányra azonnal és keményen ráhajt – természetesen az esetek többségében siker nélkül –, ez Squall teljes ellentétévé avatja. Minél több időt tölt a hercegnő mellett, annál inkább felejti el ezt a fajta viselkedést, olyannyira, hogy folyamatosan megbotránkozik, amikor Eiko viselkedik rámenősen vele. A múltjára nem emlékszik (ez egy sajátos vonás a FF-sorozat főhősei között). Csatában a játék elején nagyon hasznos a tolvajlás (Steal) képessége, de később is erős karakter marad. A vesztésre álló csatákból segítségével el is menekülhetünk (Flee).

Zidane

Kicsiny stábunkban sokakat (ha nem mindenkit) megfertőzött már a Square-sznobság nevű kór, ami azt jelenti, hogy ha egy új játék érkezik a zseniális japánoktól, mindenki nyálcsorgatva tapad a TV-re, és lelkendezik, legyen bármilyen más program a szobában. A Final Fantasy-sorozaton kívül nincs még egy olyan játék, amelynek minden része ennyire különbözne egymástól, amely ennyire el tudná varázsolni rajongóit és amely ennyire sikeres lenne. Nem véletlen, hogy egy, csőd szélén álló kis japán cégből vitathatatlanul a legmeghatározóbb fejlesztő vált – például sokak szerint azon áll vagy bukik az Xbox sikere, hogy rá tudják-e venni a SquareSoftot az erre a platformra való fejlesztésre.

Ahogy azt már megszokhattuk, ezúttal is minden megváltozott az előző rész(ek)hez képest. (De természetesen chocobókkal találkozhatunk, és beszélhetünk Ciddel is – ez azért maradt.). Nemcsak a VII-ben és a VIII-ban megismert világok tűntek el teljesen, hanem a jól ismert junction-, vagy matéria-szisztéma is. Utóbbiakat felváltotta egy legalább olyan körültekintéssel megtervezett másik, de ami még fontosabb: a történet is ugyanolyan nagyszerű, habár az egész játék most inkább egy gigantikus mesére hasonlít. Eltűntek a cyberfantasy városok, eltűntek a felhőkarcolók, a motorok, a lőfegyverek, és egy fantasy hangulatú, a korábbiakra emlékeztető FF-fel állunk szemben. Ez a változás tulajdonképpen egyetlen embernek köszönhető: Yoshitaka Amanonak, a művészeti tervezőnek. Ő nem új arc a SquareSoftnál, hiszen a sorozat első hat részénél is ő bábáskodott a design felett, és az ő távozásának volt köszönhető a radikális témaváltás, a nyugati kultúrkör ízlésének jobban megfelelő VII., és még inkább a VIII. részben. Most ismét visszatért a cég ölelő karjaiba, és



▲ Miss World. Persze csak a baziliszkuszok között...



▲ Rosszat sejtek: tollas barátunk nemsokára utánunk ered



▲ Én is! Én is! Én is gyámolításra szorulok!

sutba vágott mindent, ami az előző kettőben eddig modern volt – az így elkészült játék pedig leginkább a hatodik részre hasonlít.

Az első percek

Főhősünk, Zidane a társadalom perifériáján éldegél: tolvajként tengeti életét. A tolvajbanda egy repülő hajón él, rendszerint emberrablási feladatokat vállal el, és hírüket azzal alapozták meg, hogy azokat hiba nélkül végre is hajtják. Legújabb munkájuk Alexandria királyság hercegnőjének elrablása. A terv igen gyengén van kidolgozva, és hősünknek rögtönöznie kell: amíg a többiek előadnak egy színdarabot (I Want To Be Your Canary), addig ő valahogy ellopja az ifjú leányt. Miután hőseink ezt szépen megtárgyalták, a kép elmosódik, és máris egy másik szereplőt irányítunk (ezek a hirtelen váltások a csapatok között egyébként a játék legjellegzetesebb vonásai). A kissé gyámoltalan figura (a játék során legalább 50 alkalommal esik hasra) Vivi, a hihetetlen energiákkal rendelkező feketemágus, aki egyébként szemlátomást az XXL-es méretet kedveli az öltözködésben. Éppen színházba akar menni – mit ad isten pont az I Want To Be Your Canary-t akarja megnézni –, de mint kiderül, az általa vett jegy hamis, és úgy tűnik, hogy ma este nem lesz semmi a mulatságából. Természetesen nem adja fel kulturális igényeit, és egyre mélyebbre kóborolva Alexandria sikátorai között, végül találkozik egy patkánylénnyel, aki hajlandó bevinni őt az előadásra, ha cserébe szolgálja őt. Mivel Vivi egója nagyon kicsi, belemegy az alkuba (megéri, hiszen így mégis megnézheti Zidane csapatának játékát). Szolgasága alatt találkozik először a játékban mindenhol előforduló kis lényekkel, a Mogokkal. Ők a hatodik rész óta nem kaptak a sorozatban nagy szerepet: a hetedik részben a leggyengébb idéző matériával lehetett őket megidézni, illetve a nyolcadik részben pocket-stationt használva lehetett velük találkozni. Most ismét régi fényükben tündökölnek, mert igen fontos szerepük van: sorozat eddigi részeihez hasonlóan a világtérképen kívül nem menthetünk bárhol, csak kijelölt helyeken, és a Mogok jelzik ezeket a helyeket.



▲ Ezért már megéri harcolni!

Amikor az előadás megkezdődik, a hercegnő eltűnik, és kiderül, hogy el akar szökni otthonról! Így tehát a királynő utánaküldi testőrei parancsnokát, Steinert (akit a változatosság kedvéért szintén mi irányíthatunk). Rengeteg bonyodalom után Garnet hercegnő találkozik Zidane-nal, és – mivel nem tudja, hogy az milyen céllal jött ide – megpróbálja rábeszélni, hogy vigye el őt a nagybátyjához, Lindblum királyához, Cidhez. Zidane-nak ez nagyon kapóra jön, hiszen nemhogy nem kell megküzdenie a hercegnővel, hanem még ő akarja magát elraboltatni. Végül persze nem sikerül láthatatlanul elslisszolni, mindenki a színpadon köt ki – még Vivi is – és amikor megpróbálnak távozni a városból, a kedves mama (olyan mint egy felhízlalt viziló, szőke hajjal, és rengeteg szemölccsel) utánuk lövet. Szerencsére nem kapnak találatot, a színházhajó kicsivel távolabb zuhan le, egy erdő közepén. Amikor végül kijutnak az erdőből, és eljutnak Lindblumba, megtudják, hogy mi történt közben: Garnet anyja, Brahne királynő megtámadta a Mist-kontinens harmadik országát, Burmeciát. Természetesen a csapat el is indul segíteni, de ez még csak a történet kezdete, sok időbe telik, amíg Garnet és Zidane egymáséi lesznek és ráadásként megmentik a világot.

A történetnek természetesen van egy főszála, de a sorozat korábbi részeihez híven rengeteg mellékküldetés vár ránk. Száműzték az elvont dolgokat (mint a hetedik részben a Cluod klónozása körüli történet, vagy a nyolcadikban Squall és Laguna kapcsolata), és a játék sokkal vidámabb lett, mint az eddigiek. A kezelhetőség szempontjából is csillagos ötöst érdemel a program: mindent a megszokott helyen találunk, az egyetlen újítás a Select gomb megnyomásával bármivel kapcsolatban előhívható help, amit stíluso-



Vivi

Vivi Orinutia

Kaszt: Fekete-mágus
Fegyver: Varázsbot

A történet során hamar kiderül, hogy Garnet anyja mágikus fegyvereket vásárol egy Kuja nevű fickótól. Ezek a fegyverek pedig a fekete-mágusok, akik tulajdonképpen varázserő és Mist által mozgatott bábok. Valahogyan Vivi kikerült Brahne királynő irányítása alól, és a véletlennek köszönhetően csatlakozik a csapathoz. Szegény jószág tériszonyos, fél a sötétben, és minduntalan hasraesik, ennek ellenére a legszeretnivalóbb lény a játékban. A játék első néhány órájában nem sok vizet zavar, de később igazi pusztítóvá lép elő, ahogy sorra tanulja varázslatait. Ha használjuk a Focus képességét, minden varázslata erősebb lesz abban a csatában, ráadásul ezt többször használva jobb eredményhez jutunk





▲ Thorn és Zorn...ők nagyon kavarnak, mindig csak kavarnak



▲ Fel! Támadunk!

Eiko

Eiko Carol

Kaszt: Fehér mágus
Fegyver: Varázsbot
Eiko csak hat éves, mégis egyedül él egy romos faluban. Mivel ő is hatalmas varázserő birtokosa, hasznos tagja lehet a csapatnak. Ő egyből kinézi magának Zidane-t, mint magányos napjainak megédesítőjét, és nyílt támadásba kezd szíve megnyeréséért. Zidane ilyenkor ugyanazt éli át, amit a lányok az ő ostroma alatt, és elég mókás megfigyelni, amint minduntalan zavarba jön. Mivel ő az Idézők (Summoners) törzsének túlélője, rendelkezik lények megidézésének képességével is, nagyon hasznos például Phoenix, aki feltámasztja halott társainkat.





▲ **Szép dolog a bizalom, de sajna nem pótolja a léghajóvezetési képességeket**

san egy Mog jelenít meg: ő mondja el, hogy az adott dolog, vagy képesség mire jó. Egy új dolog is megjelent, ez pedig az ATE-rendszer (Active Time Event). Ez azt jelenti, hogy a történet néhány meghatározott pontján bepillanthatunk egy másik szereplő cselekedeteibe, amik a jelenlegi eseményekkel párhuzamosan történnek. Ehhez az kell, hogy amikor megjelenik a képernyő alján az ATE felirat, tenyereljünk a Select gombra, és így választhatjuk ki, hogy melyik jelenetet láthatjuk. Ha például egy városba érve szétválik a csapat, így tudhatjuk meg, hogy mit csinálnak a többiek – ezek általában mókás közjátékok.

Képtelen képességek

Mivel a Square minden részben megváltoztatja a karakterek fejlődésének rendszerét, most sem számíthatunk semmi ismerősre ezen a téren. Megszűnt az idéző-varázslatok kiváltságos szerepe, helyettük ismét a tárgyak kerültek előtérbe. Ahogy a nyolcadik részben minden képességet a GF-ektől tanulhattunk, most mindent a tárgyak használatával fejleszthetünk mesterszintre.

Egy karakteren egyszerre öt tárgy lehet: egy fegyver, egy páncél, egy sisak, egy karperec, és egy kiegészítő felszerelés (ez lehet az ötvöl kezdve az ékszeren át a lábbeliig bármi más). Ha egy karakternek odaadtunk egy tárgyat, akkor alatta kiírja a program, hogy mit tanulhat meg az adott szereplő attól a felszereléstől. Amíg a karakternél hagyjuk a tárgyat, a képességet használhatja, és minden harc után a tapasztalati pontok mellett kapott AP-k fejlesztik is ezt. Amikor a kapott AP-k száma eléri a képesség által kívántat, akkor a karakter elsajátította azt, tehát azután már a tárgy nélkül is használhatjuk.

Nyilvánvaló, hogy az a legjobb, ha minden képességet kifejlesztünk, hiszen úgy bővül a szereplők repertoárja. Természetesen a különféle karaktereknek különféle képességei lehetnek: még ha ugyanazt a tárgyat is rakjuk rájuk, attól egy varázsló mást tud megtanulni, mint egy harcos vagy egy tolvaj. Példaként említhető a Power Belt nevű tárgy, amiből Zidane a Counterattack képességet tanulja meg, míg Vivi a második szintű tűzvarázslatot, a Firát sajátíthatja el. Mivel tárgyból több mint 300, képességből pedig 120-nál is több van, igen sok időbe telik, ha mindent ki akarunk fejleszteni mindenkinek.

A képességeknek két fajtája van, az egyik a passzív, tehát folyamatosan működő képesség, ilyen az, ha egy adott kategóriába tartozó lényt jobban sebzünk, vagy ha a karakter folyamatosan regenerálódik; a másik pedig az aktív képesség, amit harcban aktiválni kell, ami legtöbbször varázspontba kerül. Ilyen aktív képességnek számítanak a mágusok varázslatai, vagy a harcosok különleges támadásai. Mivel a felszerelésünktől függünk, ezért igen fontosak lesznek azok a boltok, ahol új cuccokhoz juthatunk. Majdnem minden városban találhatunk boltokat, ahol a különböző italok mellett fegyvereket is beszerezhetünk. Emellett néhány helyen találhatunk olyan üzleteket – Synth Shop –, ahol két különböző tárgyból készíttethetünk egy újat. Ehhez persze kell a két alapcucc, és némi pénzmag is. A legerősebb tárgyak persze megint úgy el vannak rejtve, hogy azokat megtalálni szinte lehetetlen. Ilyen például a játék legerősebb fegyvere, az Excaliboor II, aminek megszerzéséhez – többek között – az kell, hogy 12 óra alatt jussunk el a játék végére. Ez persze szinte határos a lehetetlennel, de azért mindenki próbálkozhat…

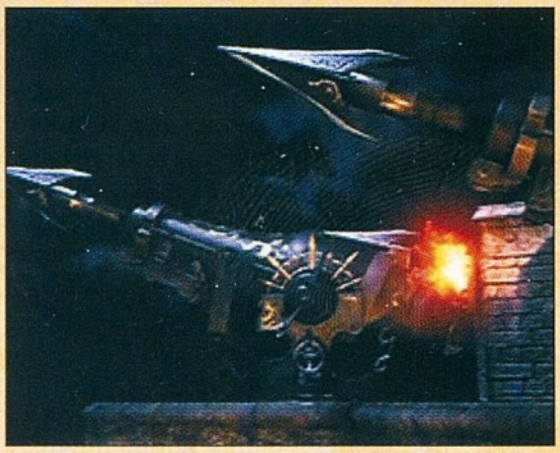
Ez a rendszer már önmagában is hatalmas kombinációs lehetőségeket rejt, ám nem zárja ki azt, hogy valaki idejét

Steiner

Adalbert Steiner

Kaszt: Lovag
Fegyver: Kard
Ő Brahne és Garnet testőre, az alexandriai lovagok parancsnoka. Tisztelettel tekint fellebbvalójára, nem kérdőjelezi meg a kapott parancsokat, és készen áll, hogy életét áldozza a megvédendő személyért. Ez persze azt is magával hozza, hogy amikor Garnet a távozás mellett dönt, elkíséri, hiszen meg kell hogy védje, a parancs nem szól arról, hogy csak a palotában kell megvédelmeznie. Természetesen élénken ellenkezik, amikor Garnet Zidane-nal akar tartani (elvégre egy tolvaj), és a banditával való kapcsolatán az sem javít, hogy Zidane az első perctől kezdve Rusty-nak, azaz Rozsdásnak hívja. A harcokban istenes méretű pallosára támaszkodik, ráadásul ha Vivi is vele van a csapatban, akkor elbájolhatja Steiner kardját, adhat neki például tűz, vagy villámsebzést.





▲ **Garnet anyja még a nehéztüzérséget is beveti ellenünk**





▲ Mellettem robbant fel egy szerelembomba, hú-hú...



▲ A megvédendő szépleány



▲ ...és a kedves mama (a gének meg szabadnapot vettek ki)



nem kímélve öldösi egy területen a szörnyeket, és mindent megtanul, és a program további részén kacagva szalad végig. Ennek elkerülésére együtt kell élnünk egy korlátozással: minden karakternek vannak képesség-kristályai, amelyeket felhasználva tudjuk „bekapcsolni", azaz elérhetővé tenni a képességeinket. (Ez csak a passzív képességeket érinti, hiszen aktívaknál korlátként ott van varázspontok igencsak szűkös száma.) Kristályokat nem találhatunk a vadonban, vagy ládákban, azokat szintlépéskor kapjuk. A játék elején, amikor alig van tárgyunk, a pár kristályunk tökéletesen elegendő, de 10 óra múlva, már igencsak szívjuk majd a fogunkat, és töprengünk, hogy mit szeretnénk használni: a képességet, amivel legyőzhetjük az itt található dögöt, vagy egy inkább egy olyat, amivel több tapasztalati pontot tudunk kifacsarni belőle. Természetesen minél erősebb egy képesség, annál több kristályt „fogyaszt". Zidane Mug képessége, ami annyit tesz, hogy sebzésnél lopkod is, csak hármat vesz el értékes kristályainkból, míg a nem kicsit erősebb Always Regenerate már tízzel csökkenti azokat.

A varázslatokat is a tárgyakból nyerhetik ki az ilyen beállítottságú karaktereink, és ezen a téren nem tapasztalható sok változás. A különféle mágiák ismerősek az előző részből, még a nevük is ugyanaz – tehát itt is a Fire, Fira, Firaga, illetve a Cure, Cura, Curaga lesznek a legtöbbet használt varázslataink. Természetesen ismét igen hasznos a Scan varázslatat, ami nemcsak az ellenfél élet-, és varázserejéről tájékoztat, hanem arról is, hogy mi ellen védett, illetve mi ellen különösen gyenge. A legnagyobb pusztító erőt persze most is az idézhető félisteni hatalmú lények képviselik, akiket most Eidolonnak hívnak. Az ő idézésükre csak Garnet és Eiko képesek, különféle drágakövekből szerezhetik meg őket. Egy részük ismerős lehet (Carbuncle, Ifrit, Odin, és a legnagyobb király: Bahamut), a többiek újoncok (Fenrir, Atomos, vagy a legerősebb: Ark).

Összességében elmondható, hogy ismét sikerült egy összetett, de mégis kezelhető, és rengeteg lehetőséggel bíró szisztémát kitalálni a SquareSoft boszorkánykonyhájában.

Ha harc, hát legyen harc...

A harcok lefolyása sokat változott, a legnagyobb különbség, hogy ismét négyen harcolhatunk. Még a SNES-es időkben zajlottak így a csaták; nagyon jó, hogy többen lehetünk, mert így nagyobb lehetőség nyílik a taktikázásra. Ami megmaradt, az a random találkozások – sokak által idegesítőnek és elmaradottnak nevezett – rendszere, emellett szinte minden egyedi támadással, varázslattal és státus-változással is találkozhatunk. A harcok a már megszokott ATB-rendszerben zajlanak, azaz a parancsok kiadása között el kell telnie egy kis időnek. Ami meglepő volt, az a csaták nehézségi foka, ugyanis a harcok sokkal nehezebbek, mint azt az eddigi részekben tapasztalhattuk. A sorozat korábbi részeiben mindenki kacatként kezelte a potionöket, és csak a különösen szívós főellenfelek ellen volt szükség a feltámasztó szerre, a Phoenix Pinionre. Itt szinte az életveszéllyel határos 99 potion nélkül kimenni a va-



▲ Hamis jeggyel nincs belépés, Vivi ezért igen lógatja - nem létező - orrát

Garnet

Princess Garnet Til Alexandros XVII

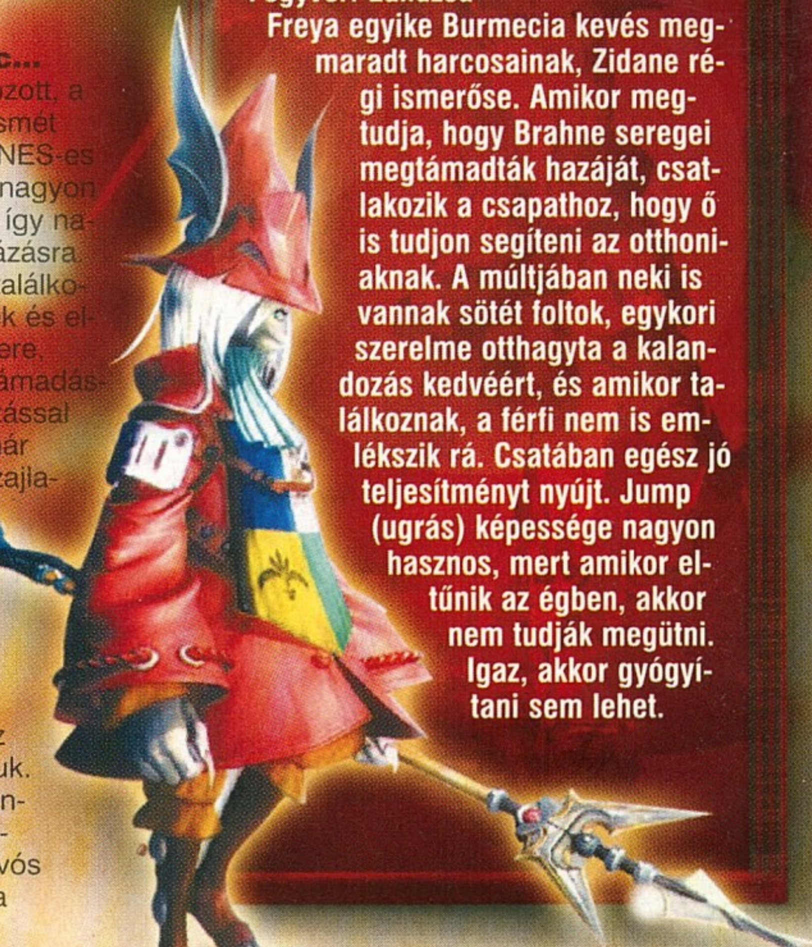
Kaszt: Fehér-mágus
Fegyver: Varázsbot
Garnet az alexandriai trón várományosa, egy vérbeli hercegnő. Szerencsére gyermekkorában mágikus nevelést kapott, ezért tehetsége van a mágia fehér oldalához (ide a gyógyítás és a védővarázslatok tartoznak) és az idézéshez. Amikor furcsának találja anyja viselkedését (az első pillanatban látszik, hogy a kinézetük átörökítésében a gének nem vettek részt), megszökik a palotából, amihez jól jön neki Zidane segítsége. Elég nehezen tud beilleszkedni a közemberek világába, az első időkben mindenki bolondnak nézi beszédmódja miatt. Tulajdonképpen ő az események előidézője, hiszen az ő menekülésével kezdenek el peregni az események. Csatában elég gyengécske, viszont nagyszerű gyógyító lehet, és a játék vége felé, mint idéző is megállja a helyét.



Freya

Freya Crescent

Kaszt: Dragonyos
Fegyver: Lándzsa
Freya egyike Burmecia kevés megmaradt harcosainak, Zidane régi ismerőse. Amikor megtudja, hogy Brahne seregei megtámadták hazáját, csatlakozik a csapathoz, hogy ő is tudjon segíteni az otthoniaknak. A múltjában neki is vannak sötét foltok, egykori szerelme otthagyta a kalandozás kedvéért, és amikor találkoznak, a férfi nem is emlékszik rá. Csatában egész jó teljesítményt nyújt. Jump (ugrás) képessége nagyon hasznos, mert amikor eltűnik az égben, akkor nem tudják megütni. Igaz, akkor gyógyítani sem lehet.



Coral



Aramant Coral

Kaszt: Harcos
Fegyver: Ököl
Az ő neve a japán verzióban még Salamander Coral volt, de a Salamander nem fért ki az angol változatban, ezért más néven találjuk. Akkor áll be a csapatba, amikor Zidane eltángálja. Eredetileg Garnetre vadászott (bérgyilkos volt), de amikor megkíméljük életét, úgy dönt, hogy megnézi miért is vagyunk olyan erősek. Ha egy szóval kellene jellemezni, azt lehetne mondani róla, hogy cinikus. Harcban nagyon jól szerepel, ha kifejlesztjük képességeit, ráadásul minden felesleges tárgyat rá tud hajigálni az ellenfelekre, és így ipari méretű sebzéseket képes okozni.

Quina



Quina Quen

Kaszt: Ismeretlen
Fegyver: Villa
A legelvontabb karakter. Igazából nem is nagyon érthető, hogy miért kapott szerepet, hiszen a történetben semmi lényeges dolga nincs, és önszántából senki nem fogja használni, ahogy épeszű ember Caith Sithet sem használta a hetedik részben. Önmagát ínyencnek hiszi, ám amikor megtudjuk, hogy szereti a békát nyersen, valamint a homokot, akkor ezen elmélkedhetünk egy jót. Harcban sem túl erős, különleges képessége, hogy megeszi az ellenfeleket (ha a HP-jük 10% alatt van), és így kap varázslatokat. Ezek nagyon hasonlítanak Quistis varázslataira, illetve az Enemy Skill matéria által megkaphatóakra. A legjobbak az egész csapatot védő, illetve gyógyító mágiák.



▲ Steiner kissé becsavarodott

donba, mert a szörnyek sebzése igen nagy tud lenni. Egy csatában igen könnyen fel lehet hörpölni pár tucatot, és sokszor lesz szükségünk a Phoenix Pinionre is. Újra működik az a lehetőség, hogy a viszonylag könnyen megölhető szörnyek mészárlásával eltöltött véres órák nyereségeként pár szinttel megerősödve könnyeden vághatunk neki kalandjainknak (na jó: tápolhatunk!), mert az ellenfelek nem lépnek szintet velünk együtt, mint a nyolcadik epizódban. A készítők is gondolhattak erre a lehetőségre, ezért megfigyelhető, hogy minden helyszínen úgy van megadva a szörnyek ereje, hogy akkor győzhetünk hatalmas erőfeszítések nélkül, ha egy kis időt edzettünk az előző helyen. Megmaradt az elementálok rendszere is, bár nem olyan hangsúlyosan, mint az előző részben. Természetesen most is dőreség lángoló ellenfeleket tűzzel támadni (ám annál hasznosabb locsolgatni őket), de az ilyen nyilvánvaló dolgok mellett, megjegyzendő, hogy a tárgyak legtöbbjének van valamilyen elementál tulajdonsága, erre a Mogok leírásából jöhetünk rá. Ha például egy kardnál azt olvassuk, hogy tűzből készítették, akkor azzal nedves lényeket érdemes csapkodni, és ha egy csizmácskáról azt árulja el a helpline-ként működő Mog, hogy szinte a talaj felett tudunk vele szökellni, akkor abból le is vonhatjuk a következtetést, hogy a föld-alapú támadások kevésbé fognak minket érinteni. A fegyverek ilyen képességei nem működnek automatikusan, ahhoz ki kell fejleszteni az Add Status nevű képességet, és persze be is kell állítani.





▲ Zidane igazán találhatott volna valami kevésbé lejárt szöveget...

Emellett az ellenfelek varázslatai és trükkös támadásai különféle állapotváltozásokat okozhatnak. Ezek legnagyobb része ismerős az előző részekből (Poison, Sleep, Darkness), ezek elmulasztásához az Esuna nevű varázslathoz kell folyamodni, vagy a rengeteg gyógyító üvegcse közül a megfelelőhöz.

A limitek helyét a Trance-rendszer vette át. Ez tulajdonképpen a hetedik részben levőre hasonlít leginkább: van egy mérce, amely minden sebződés után töltődik egy kicsit, és ha elér egy szintet, karakterünk „transzba esik". Ilyenkor furcsa, fémes színt vesz föl, és sokkal erősebbeket üt. Emellett minden karakter különleges képességek birtokába jut, Vivi például egy körben kétszer is varázsolhat, Garnetnek az idézővarázslatai erősödnek, Quina pedig az erősebb ellenfeleket is megeheti. Ez a szuperállapot nem tart sokáig, de általában sikerül is így megnyerni egy-egy csatát. Ezzel együtt sem olyan erősek, mint a hetedik (Omnislash, Chaos, Final Heaven) vagy a nyolcadik (Lionheart, The End, Degenerator) rész legjobbjai.



▲ Csak ezerszer kell sikeresen megcsinálni, és máris megkapod a jutalmad



▲ Mint rendesen: Vivi a helyzet magaslatán

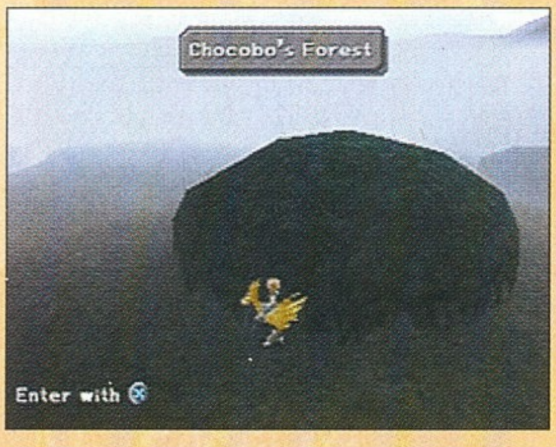


▲ A szorgos kutakodás eredménye: az első kincs!



▲ Hű, ha tudnátok, mi megy a sátorban...!

Örömködjünk!
Örömködjünk, mert a játék – bármilyen hihetetlen – SOKKAL szebb, mint a Final Fantasy VIII volt! Minden város, labirintus gyönyörűen és egyedien van megalkotva, nyomát sem leljük a más fejlesztők játékaiban látható erőlködésnek, vagy ötletlopásnak. A hátterek gyönyörűek, minden részletesen ki van dolgozva. Az egyetlen dolog, amiben láttunk már szebbet PSX-en, az a csaták résztvevőinek kidolgozása; a Chrono Crossban szebb volt a csaták megvalósítása, sokkal kidolgozottabbak voltak karaktereink. Ez persze lehet, hogy azért van, mert négy karakter vehet részt a csatákban, és amiatt nem lehetett részletesebb a kidolgozásuk. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy a Final Fantasy IX csúnya, hanem, hogy közvetlenül a CC után kipróbálva látni fogjuk a különbséget. Ezt leszámítva azonban a grafika tökéletes, ennél szebbre valószínűleg nem lehet megcsinálni PSX-re játékot. A videókkal is ugyanez a helyzet, csak gratulálni lehet a készítőknek, ilyet még nem láttunk! (...csak tőlük az előző részben) Rengeteg filmbejátszás van a játékban, (több, mint a nyolcadik részben volt), és mind gyönyörű.



▲ Cipőt a cipőboltból, Chocobot a Chocobo Forestből!



▲ Kék az ég alja, aligha Lightning Storm nem lesz

Örömködjünk, mert a zenéket ugyanaz a Nobuo Uematsu készítette, aki az eddigi részekhez komponált! Nem kell benne csalódnunk, ismét mesterit alkotott. Vájtfülűek rengeteg ismerős dallamot is felismerhetnek: ilyen például a csaták után felhangzó dallam, amely mára a sorozat védjegyévé vált, de hallhatjuk a hetedik részből a Rufus tiszteletére előadott nótát is, mégpedig a tolvajbanda előadásában. A Final Fantasy IX „slágere" a Melodies of Life, Emiko Shiratori prezentációjában nagyon jó lett, nem véletlen, hogy igen sikeres a játék zenéit tartalmazó cd.
Örömködjünk, mert a játék története fantasztikusan van megírva! Nemhiába, Hironobu Sakaguchi még nem hibázott, ő kétségkívül egy zseni! (Mivel mostanában a Final Fantasy-film rendezésével van elfoglalva, szabadidejében dobta össze ezt a játékot... Hát, mit mondjunk, örülnénk, ha minden játékkészítőnek ilyen termékeny lenne a szabadideje!) A történetben nincsenek logikátlanságok, nincsenek elvarratlan szálak, minden karakternek részletesen ki van dolgozva a személyisége, és azerint is viselkedik minden esetben. Egyszóval, a hangulat több szempontból is mesés lett!

Hibák?
Komoly hibája nincs a játéknak. Amiket meg lehet említeni, azok mind apróságok, maximum azoknak tűnik fel, akik direkt keresik őket. Ezeket az interneten találtam, egy anti-Square oldalon, igen tanulságos... Nehezebb lett a játék. (Ez így van, de ezt nem lehet bajnak tekinteni, legalább van benne kihívás.) Sok titkos dologra alig lehet rájönni. (Igaz, ezért hívják titoknak.) Megváltozott a kártyajáték. (Ezt meg fejlődésnek hívják ugye, szerintem jobb lett.) Nem beszélnek a szereplők. (Ez az egyetlen dolog, amit sokan kifogásolnak. Szerintem ez nem baj, én minden egyes jelenetnél pontosan el tudtam képzelni, hogy mit milyen hangsúllyal mondanak a szereplők, de ez egy szubjektív dolog, és ha ez valakit megnyugtat, a Final Fantasy X-ben már mindenki beszélni fog.)

Szívünk csücske
Arról még nem volt szó, hogy a Final Fantasy-játékok toplistáján hányadik helyre kerül a kilencedik epizód. Erre a kérdésre nem is lehet objektíven válaszolni, hiszen mindenkinek el kell döntenie, hogy melyik rész hangulatába tudta magát legjobban beleélni, mi jött be neki jobban: a cyber, vagy a fantasy világ. Részemről a Final Fantasy VII a világ legjobb játéka, és az is maradt, de rengetegen vannak, akiknek ez a rész lesz a kedvence. Rajtad áll a döntés...

Grath
grath@mail.datanet.hu

(PS: A cikkbe sajnos rengeteg dolog nem fért be (az új kártyajáték, a Chocobo-tenyésztés új módozata, mellékküldetések), de jövő hónapban az újság mellé egy teljes végigjátszás lesz mellékelve, amiben mindent megtaláltok. Bár a szükséges mérteket tekintve lehet, hogy a „jövő hónaptól kezdve" lenne a pontos meghatározás. Ezért már most kezdünk egy Bestiáriummal.)



▲ Steiner most az egyszer ráfarag, amikor nem hisz nekünk

ÖSSZEFOGLALÓ

Az igazi „Square-sznoboknak" fantasztikus ősze volt. Szeptemberben jött a Parasite Eve 2, októberben a Chrono Cross, és végül itt van a Final Fantasy IX is. A legjobb összefoglalás talán így hangzik az utóbbiról: teljes mértékben méltó arra a címre, amelyet visel! Az ember pontosan ugyanazzal az álmélkodással szemléli a készítők által végzett elképesztő mennyiségű és minőségű munkát, mint a sorozat többi részénél. A Square-nél nyilván még a főportás is zseni. A bevezetőben talált három szóval tulajdonképpen mindent el is lehet mondani a játékról: Final Fantasy – Squaresoft. Pont.

POZITÍVUM
- SqareSoft minőség
- Fantasztikus történet
- Rengeteg titok és aljáték

NEGATÍVUM
- Egyszer sajnos ennek is vége szakad...

GRAFIKA 98 %
ZENE 99 %
ÉRTÉK 95%

A LARA STORY

A vad angyal, avagy Larológia haladóknak

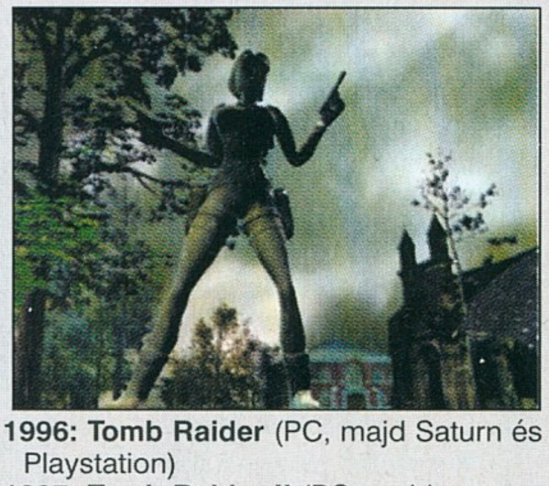
Major Laura. Semmi? És ha azt mondom: Lara Croft? Na, ugye, hogy ismerős! Alig négy éve, hogy a legelső Tomb Raider végigtarolta a PC-s játékpiacot, s szexi főszereplőjével új jelentést adott az „úgy ütsz, mint egy lány” beszólásnak. A copfos pixellány népszerűsége azóta mit sem változott, ami mindenképpen figyelemreméltó egy olyan világban, ahol a játékhősök 99%-át hónapok alatt elfelejtik. Sőt, Lara nimbusza már-már a halhatatlanság határát súrolja: ő lett a 90-es évek popkultúrájának egyik szenzációja, világhírű feminista ikon és szexszimbólum annak ellenére, hogy nem hús-vér ember, csak egy bitkupac. Hogy ez miért történhetett meg, és egyáltalán, hogy mi a Lara Croft-jelenség mozgatórugója, azt most nem boncolgatnám (unalmas lenne, és egyébként is, erről már egész könyveket adtak ki), inkább megpróbálom összefoglalni mindazt, ami talán még újdonságként szolgál a hölgyről. Ez a cikk tehát nem feszegeti, hogy vajon miért adtak el már több, mint 21 millió példányt világszerte a Tomb Raider-játékokból (félmilliárd dollár fölötti forgalomról van szó!), de legalább mélyebb információk birtokában vághatok majd neki karácsony táján a PC-n megjelenő ötödik résznek...

Vénusz születése

Croft kisasszony Toby Gard grafikus tervezőasztaláról toppant a mit sem sejtő nagyérdemű elé, 1996 ködös őszén. A Tomb Raidereket fejlesztő Core Design munkatársa valószínűleg nem sejtette, hogy teremtménye ekkora sikereket fog elérni, és a cég sem hihette komolyan, hogy a Tomb Raider ennyire be fog jönni, mert Lara karakterén ott spóroltak, ahol csak lehetett. A női Indiana Jones öltözékéhez például szponzorokat kerestek (akik aztán később bizonyára nem bánták meg azt a néhány zöldhasút, amiért kizárólagos gyártói vagy forgalmazói lehettek a Croft-ruhatárnak). Lara hangjára is kiábrándító módon találtak rá a Derbyshire-i fejlesztők: míg például a Tomb Raiderrel egy időben megjelenő Toonstruck szinkronizálásához a játék készítői olyan sztárokat szerződtettek, mint Tim Curry, addig a Core-os fiúk átugrottak a szomszéd színházba, és egy Judith Gibbons nevezetű, 40 körüli amatőr színésznőt kértek meg, hogy kölcsönözze a hangját játékuk főszereplőjének. Az első Lara-modellek is meglehetősen...khm, „funkcionálisak” voltak: remekül pózoltak ugyan a szakmai rendezvényeken, de a Tömb Radírok San Francisco-i kiadója, az Eidos nem fordított energiát arra, hogy ezeket a hölgyeket némi egyéniséggel, ne adj' isten, eredetiséggel felruházzák.

Amikor azonban az eladási ráták hónapról hónapra lankadatlanul nőttek, és a második rész sikere sem hozott szé-

LARA PÁLYAFUTÁSA CÍMEKBEN



- **1996: Tomb Raider** (PC, majd Saturn és Playstation)
- **1997: Tomb Raider II** (PC, majd Playstation)
- **1998: Tomb Raider Gold & Unfinished Bussiness** (csak PC)
- **1998: Tomb Raider III: The Adventures of Lara Croft** (PC, majd Playstation)
- **1999: Tomb Raider II Gold & The Golden Mask** (csak PC)
- **1999: Tomb Raider Gameboy Color** (Nintendo Gameboy Color)
- **1999: Tomb Raider: The Last Revelation** (PC, majd Playstation és Dreamcast)
- **2000: Tomb Raider: The Lost Artifact** (csak PC)
- **2000: Tomb Raider: Chronicles** (PC, Playstation és Dreamcast.)
- ?: **Next Generation**



▲ Az átlag Lara-rajongó teljesen átlagos szobája

gyent elődjére, sejthető volt, hogy Lara nem kérészéletű virtuális csibe, és karaktere gazdagabb kidolgozást igényel. Ekkorra már a csábos régésznő lett az Eidos első számú aranytojást tojó tyúkja, ezért az illetékesek fordítottak némi időt arra, hogy Laránák ne csak jelene legyen, hanem múltja is. Így Laránák hirtelen lett vércsoportja (AB-), magassága (173 cm) és súlya (53 kg), valamint egy olyan előtörténete, amely felér vagy 30 Barátok közt-epizóddal.

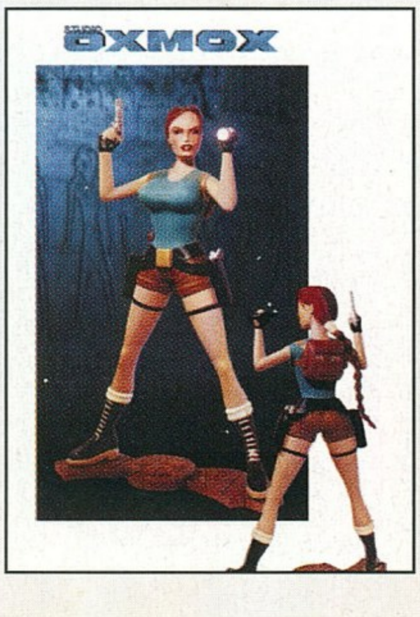
A Lara Saga

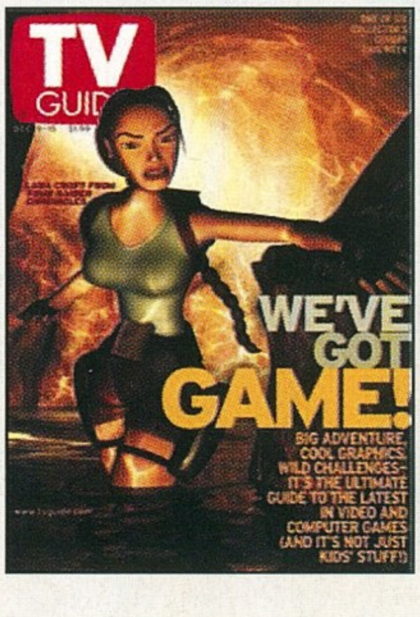
Lara Croft, a brit régész és szabadúszó kalandor 1967. február 14-én látta meg a napvilágot Wimbledonban, a dúsgazdag Lord Hensingly Croft lányaként. Családja társadalmi helyzetéből adódóan bizonyára burokban élő elkényeztetett arisztokratává vált volna, ha 17 évesen nem zuhan le a repülője a Himalájában egy sítúra közben. A balesetnek Lara volt az egyetlen túlélője, egyedül vágott neki az ismeretlen hegyeknek. Egy héttel később, a halál küszöbén esett be egy nepáli falucskába, ahol egy amerikai misszionárius gyógyította meg őt. A trauma után Miss Croft életmódja gyökeresen megváltozott. A brit felsőosztályt hirtelen túl unalmasnak találta, így utazni kezdett, kalandokat keresve. Ezalatt kedvenc sportjával, a sziklamászással acélossá edzette magát, majd mesteri szinten megtanult lőni, hogy egy esetleges, a nepálihoz hasonló újabb balesetben nagyobb esélyei legyenek a túlélésre. Pálfordulása és egyéb botrányai (például kosarat adott egy hercegnek, akit az apja nézett ki számára férjnek) miatt szülei később kitagadták. 1993-ban egy veszélyes magánküldetésben megszerzett egy régi ereklyét, amely a Croft család örökségének része volt. Ez egyrészt élete végéig tartó anyagi jólétet hozott Laránák – többek között szert tett Saint Bridget szigetére (aminek hercegnője is lett), és ott rendezte be luxuskúriáját –, másrészt világossá tette számára, hogy mivel szeretne foglalkozni élete hátralevő részében. Napjainkban is elveszettnek hitt ereklyéket kutat fel ezer veszély közepette, miközben kalandjairól írt könyvei egymás után a bestsellerlisták elején landolnak. Kemény életvitele ellenére nem vesztette el jólneveltségét, műveltségét és szépségét (paraméterei: 87D/61/89), s szabadidejében éppolyan hétköznapi ember, mint bárki más: Szívesen hallgat Nine Inch Nailst vagy U2-t, és puszta kedvtelésből is gyakran pattan kedvenc Norton Streetfighter motorja nyergébe. Sokáig azonban nem tud pihenni. Mindig talál magának új, az előzőknél is

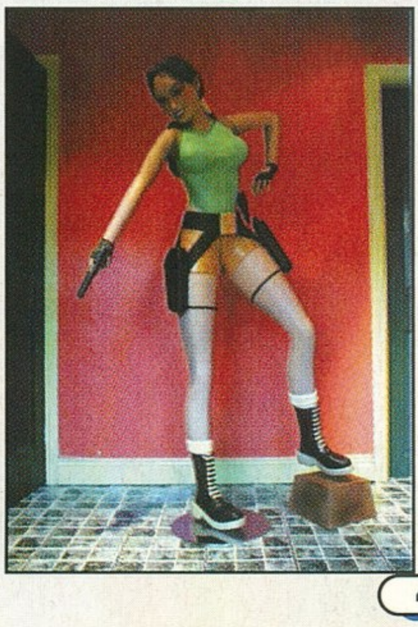
LARA VENDÉGSZEREPLÉSEI

Copfos kis üdvöskénk népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, mint számtalan vendégszereplése, amelyek között a szokásos szakmai rendezvények (E3-ak és ECTS-ek) mellett szép számmal szerepelnek folyóiratok, reklámfilmek, sőt, más játékok is. Ezekből mazsoláztunk néhány érdekesebbet.

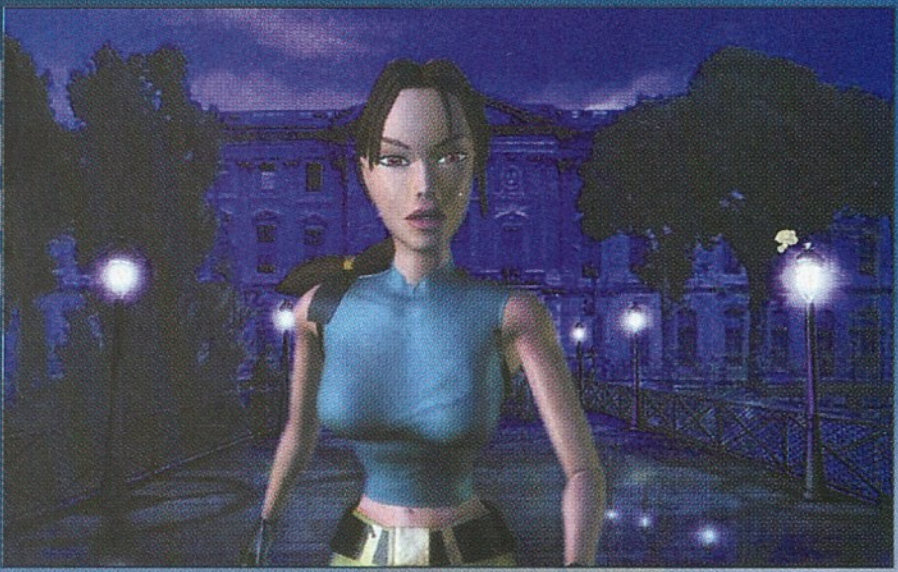
- Lara eddig több, mint 200 magazin címlapját díszítette bájaival, köztük olyan világlapokét, mint a Time, a Newsweek, a Rolling Stone és a Face. Jó néhánynak virtuális interjút is adott, a Details magazin pedig az év egyik legszexisebb nőjének választotta meg 1998-ban. Ugyanebben az évben a Forbes magazin leközölte a világ leggazdagabb embereinek listáját, s a lap becslése szerint 425 dollárt "érő" Lara is erősítette a hölgyek kategóriáját.
- Egy ilyen világsztárnak természetesen a Guinness Rekordok könyvében is ott a helye, "a legnagyobb cybersztár" címet birtokolja büszkén.
- Egy másik könyv, a "Lara Croft és a Tomb Raider jelenség" teljes terjedelmében arról az őrületről szól, amelyet ez a bájos pixelszülemény indított el a világ minden táján. A pszichológiai mélyelemzésektől sem mentes művet Douglas Coupland írta, aki egy másik nagysikerű könyv, Az X-generáció társszerzője is egyben.
- Antarktisz kivételével a világ összes kontinensén vetítettek olyan reklámfilmet, amelyben szerepelt Lara. Miss Croft népszerűsített Playstationt, Nintendo 64-et, a ZDNet játékcsatorna hirdetésében pedig az egyik modell, Lara Weller segített végigjátszani egy kisgyereknek a Tomb Raider: Last Revelationt. "Szakmán kívüli" reklámszereplései is tiszteletre méltóak. A Seat autógyár mindjárt három filmjéhez vásárolta meg, az ausztráliai Luzazade sportital gyártói is őt találták a termékükhöz passzoló karakternek, a legaranyosabb azonban kétségtelenül a német Brigitte magazin hirdetése, amelyben a szexi régésznőnek egy halom macsó rosszfiút kell levernie azért, hogy megkaparinthasson egy esküvői ruhát...
- A zene világa sem idegen Larától. A U2 1997-es Pop Mart turnéján ő volt a "Hold Me, Thrill Me, Kiss Me, Kill Me" sláger aláfestő videomontázsának főszereplője, és a Die Arzte nevű német zenekar "Männer sind Schweine" (= "A férfiak disznók") című dalának videoklipjében is Croft kisasszony tette helyre a banda tagjait. Ezen kívül a Limp Bizkit egyik albumának ("Significant Other") borítóján is ott díszeleg Lara teste - a frontének fejével. Végül, akármilyen hihetetlen is, Laránák van saját lemeze is, amelyet az egyik Lara-modell, Rhona Mitra énekelt fel, és a korong producere nem kisebb szakember, mint Dave Stewart, a Eurythmics tagja. A "Come Alive" (= "Életre keltve") című album zene- és szövegvilágára a dalcímekből lehet következtetni, csak ízelítőül néhány az angolul tudóknak: "Making Love", "Naked 12 Inch", "Feel Myself", "Getting Naked"...
- Larát apró utalások formájában több számítógépes játék készítője is felhasználta. A 3D Realms két programjában, a The Last Warriorban és a Shadow Warriorban is találkozhattunk vele, mindkettőben egy cella falára volt felkötve. A Fighting Force-ban egy kocsi oldalára festett Lara-képpel futhatott össze a játékos, míg a Bloodban a végtelen lőszer kódja volt Lara neve. A Discworld Noirban egy egész karaktert áldoztak Lara kifigurázására (Laredo Cronk néven), a legszemtelenebbek azonban a Duke Nukem: Time to Kill készítői voltak. A játék egyik pályáján ugyanis a főszereplő Duke felhív egy szextelefonvonalat, és megszólal: "Ó Lara, te vagy az?" A SiN című programban aztán Duke is megkapja a magáét: Egy hirdetőtáblán ugyanis Duke és Lara esküvőjéről olvashat a játékos, ahol a "Duke Mr. Croft lesz" alcím erősen sejteti, hogy a készítők szerint a házasságban ki hordaná a nadrágot...
- Larát nemcsak a média és a szakma népszerűsíti, hanem a rajongók is. Közülük többen is testükre tetováltatták vágyuk tárgyának képét, egy Niels Berndsen nevű holland fazon pedig képes volt hazájából átbiciklizni Angliába, csak hogy Lucy Clarksonnal, az aktuális Lara-modellel találkozhasson.



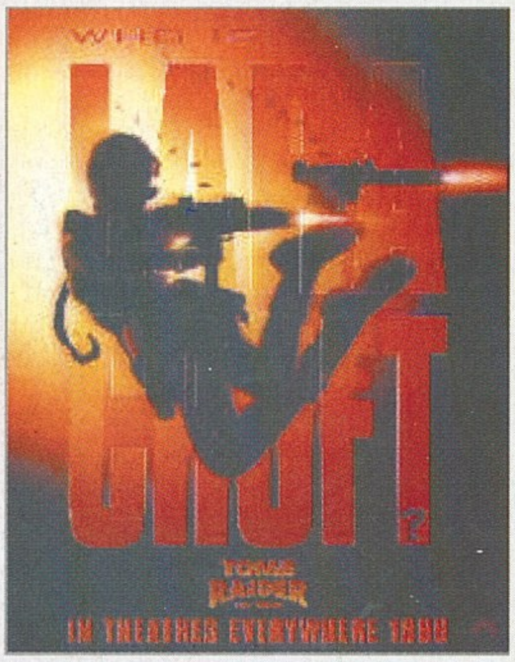




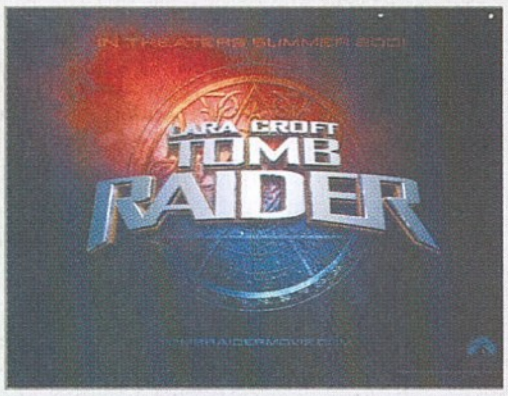
A LARA STORY

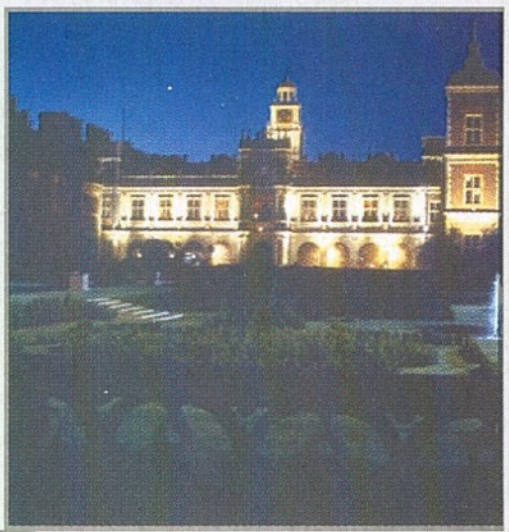


TOMB RAIDER - A FILM





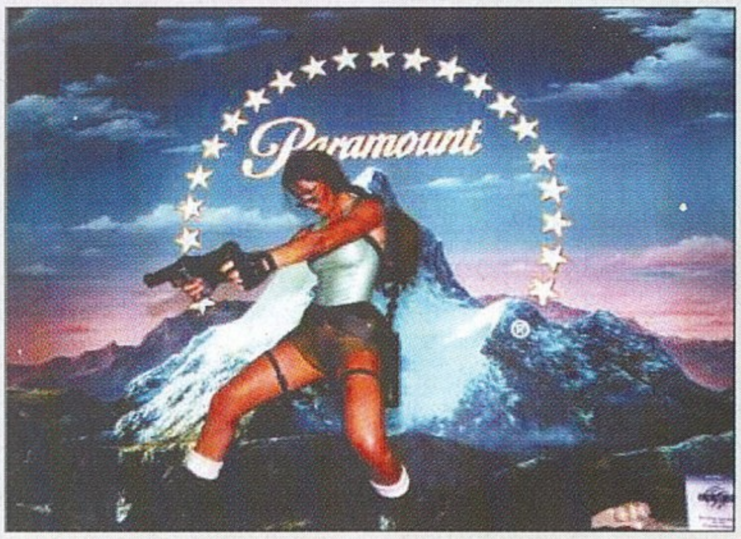




Először 1998 elején hallhattunk a készülő Tomb Raider-filmről, amikor is a legnagyobb vita akörül folyt, hogy ki játssza el Miss Croftot. Sandra Bullock és Elizabeth Hurley látszott igazán esélyesnek, de Demi Moore, Salma Hayek, sőt, Cameron Diaz neve is szóba került. Döntés nem született, de a készítők 1999-re ígérték a film befejezését, és el is kezdték reklámozni egy olyan plakáttal, amelyen csak Lara sziluettje volt felismerhető, de a színésznő arca nem.

Aztán kiderült, hogy nem eszik olyan forrón a kását, elvégre főszereplő (és mellesleg történet) nélkül nehéz filmezni, ezért mostanra a premier dátuma eltolódott 2001 nyarára, viszont már az egész stáb összeállt, és júliusban el is kezdtek forgatni Londonban, Kambodzsában és Izlandon. Lara szerepében Angelina Jolie fog (szó szerint) domborítani, aki az elmúlt két évben az ismeretlenség homályából bukkant elő olyan filmekkel, mint A csontember, a Tolvajtempó vagy az Észvesztő (ez utóbbiért idén meg is kapta a legjobb női mellékszereplőnek járó Oscar-díjat), de engem az HBO által vetített Kifutó a semmibe főszereplőjeként eljátszott néhány tucat meztelen jelenettel győzött meg arról, hogy jó Lara lesz belőle... A mozihoz még egy Oscar-díjas művész adja a nevét, Jon Voight, akit a Mission Impossible, a Szemtől szembe, vagy A közellenség című filmekből ismerhet a magyar közönség. Ő Lara apjának bőrébe fog bújni, ami azért érdekes, mert Voight úr a valóságban is Angelina Jolie édesapja. Kettejükön kívül igazi húzónév nincs a szereplők között, így noname színészek játsszák el Lara ellenségeit, testtársait, lakáját, valamint azt az urat, aki a legmodernebb technikával segíti majd Miss Croftot, akárcsak a James Bond filmek Q-ja.

A kb. 80 millió dolláros költségvetésű Tomb Raider-mozit az a Simon West rendezi, aki már készített egy Con Airt, szóval a rágógumi-filmek viszonylatában akár meg elviselhető is lehet a végeredmény. A sztoriról csak annyit lehet tudni, hogy Lara egy Achilles Pajzsa nevű ereklye után fog kutatni (hogy ezt miért Izlandon és Kambodzsán keresi a stáb, arról nem szól a fáma), és slussz – több információt nem szivárogtattak ki a Paramount stúdió sajtóreferensei. Annyi azonban már most biztos, hogy a filmnek két folytatása is lesz, amihez én már csak egy frappáns „no comment"-tet tudok hozzáfűzni...

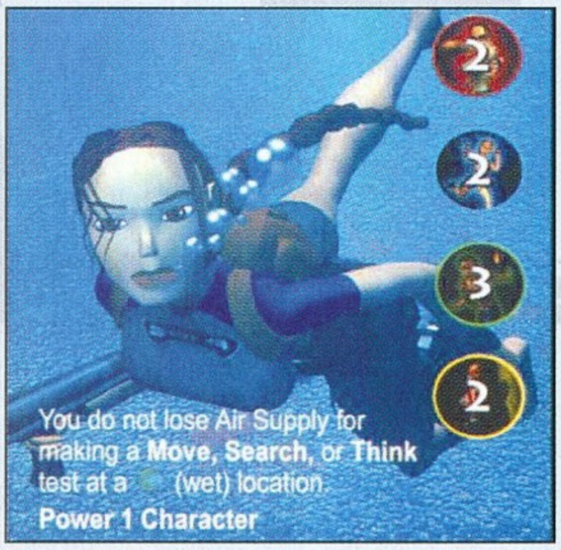


gyilkosabb kalandokat, és akkor az egyszeri játékos megint készítheti a pénztárcáját...

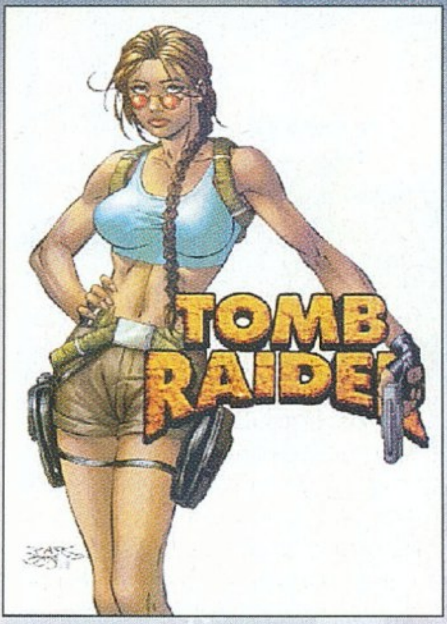
Anyagias lány

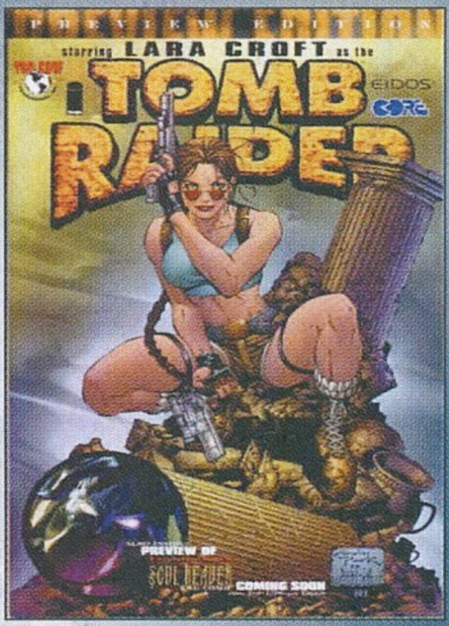
A fenti kis tündérmese roppant bájos, de ne felejtsük el, hogy kőkemény üzlet van mögötte. A mesterségesen is gerjesztett Lara-őrület és a lassan már követhetetlen számú Tomb Raider-folytatás meghozta a maga gyümölcsét. Egy felmérés szerint a Tomb Raider-játékosok 71%-a fiú, és 29 %-a lány, ami azt jelenti, hogy Croft kisasszony nemcsak a férfiúi szívekbe lopta be magát, hanem a computeres játékok fogyasztóinak mintegy egynegyedét kitevő hölgyeket is meghódította. A készítők pedig mindent megtesznek, hogy ez a népszerűség megmaradjon. Az egyik Tomb Raider reklámkampány keretében például az Eidos 20 méter magas Lara-babákat állított fel a nagyobb kereskedőházakban, a Core Design pedig Lara erkölcsössége felett őrködik példátlan szigorral. (1997-ben a Core 1,1 millió dollárra perelte a nuderaider.comot, mert onnan meztelen képeket és a játékban pucér Larát eredményező patch-eket lehetett letölteni. A honlap fenntartói a per hallatán azonnal megszüntették az oldalt.) A két cég igyekezete érthető: ma már minden második Playstation-re jut egy Tomb Raider, és gyakorlatilag minden évben ki lehet adni komolyabb anyagi kockázat nélkül egy folytatást. Ugyan a Last Revelation befejező képsoraiból úgy tűnt, a régészmaca földi pályafutása véget ért, én már akkor borítékoltam, hogy lesz újabb Tomb Raider. Amíg mi, rajongók sok-sok nullával végződő összegekkel örvendeztetjük meg a készítőket, addig nem kell attól tartanunk, hogy Lara kisasszony sminkjén és ruházatán akár egy karcolás is esik...

Stöki









A HIVATALOS LARA-MODELLEK

Lara-modellnek lenni nem éppen hosszú távú befektetés. A kákán is csomót kereső imázsfelelősök – és persze a finnyás, mindig új arcokra éhes plebs – minden évben elfogyaszt egyet-kettőt. Éppen ezért talán nem haszontalan, ha egy rögtönzött ki-kicsodában megemlékezünk azokról, akik eltűntek a süllyesztőben. A nem hivatalos modellekkel most nem foglalkozunk, illetve egyet mégis megemlítenénk, nevezetesen **Jodie Mearest**, aki a Lucozade-kampány erejéig volt Lara, és azt hiszem, ezt egy férfinéző sem bánta meg…

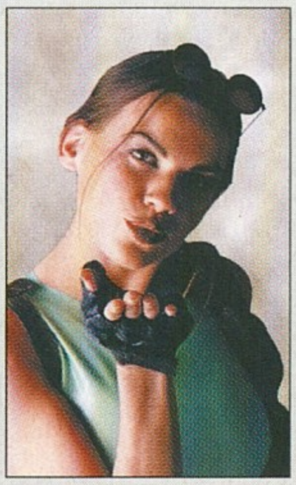
Az első hivatalos Lara-modell **Natalie Cook** volt, aki 1996-ban népszerűsítette az akkor debütáló Tomb Raidert. A hölgyet a „nem rossz, de nem az igazi"-kategóriába sorolták a rajongók, így sejteni lehetett, hogy hamar lapátra teszik. Mennie is kellett, a hivatalos magyarázat szerint azért, mert nem tudott énekelni, holott a Lara-album felvételéhez bülbülhangon danászó Miss Croftra lett volna szükség. Így kapott Lara új hasonmást, a kissé szögletes arcú, 1976-os születésű angol **Rhona Mitra** személyében. Profi modell lévén Rhona már jobban bejött, sőt, egyes pletykák szerint meg is nagyobbíttatta a melleit, csak hogy jobban hasonlítson a formás régésznőre. 1997-ben egy ideig ő volt Lara, majd neki is távoznia kellett, mivel kezdett olyan híres lenni, mint Miss Croft, és ez nem tetszett Eidoséknak. Őt a macskaképű **Vanessa Demouy** váltotta fel (francia, '73-as évjárat), aki egy fél évig adott némi egzotikus felhangot a karakternek, de éppen ezért nem volt elég „angol" az illetékeseknek. Ezért 1998-ban már **Nell McAndrew** (angol, 1975) viselte a türkizzöld felsőt, és úgy tűnt, hogy ő az első olyan epigon, aki mindenki megelégedésére szolgál. Hajlandó volt olyan extrém dolgokra, mint a kígyóval pózolás, és a saját feminin egyénisége éppen olyan pimasz volt, mint Laráé. Egy ízben például egy újságíró megkérdezte tőle, hogy igaz-e, hogy megoperáltatta a melleit, mire Nell így válaszolt: *„Igen. Most ettől kevésbé tetszenek neked?"* Hogy neki miért kellett eltűnnie, arról nem szól a fáma, mindenesetre 1999-ben **Lara Weller** 25 éves holland nőstényördög, fehérnemű- és fürdőruhamodell öltötte magára druszája jelmezét. Míg Nell pofija kislányosan bájos volt, addig Laráé felnőtt, önérzetes nőt sugallt, és kétségtelen, hogy arcra ő hasonlított legjobban a pixelváltozathoz. Sokak szerint ő volt az eddigi legjobb Lara-modell (én is osztom ezt a véleményt). (**Nem igaz! Nell McAndrew az istennő! - a szerk.**) is értem, hogy miért cserélték le idén a szinte még gyerek, 1983-as születésű angol **Lucy Clarkson**ra, aki ugyan szintén helyes csibe, de nem ér a nyomába elődjének. Sebaj, ha az eddigi tendenciát nézzük, jövőre majd őt is leváltják, és akkor talán megint kapunk egy igazi nőt. Meg egyébként is: a változatosság gyönyörködtet…



▲ Rhona Mitra



▲ Nell McAndrew



▲ Lara Weller



▲ Vanessa Demouy



▲ Lucy Clarkson

Meghalt a királynő, éljen a királynő?

TOMB RAIDER CHRONICLES

Playstation

Típus	Akció/kaland
Kiadó	Eidos
	www.tombraider.com
Fejlesztő	Core Design
Megjelenés	2000 november (PAL/NTSC)

Szörnyen unalmas már, avagy sosem lehet betelni vele: nagyjából ez a két vélemény formálódott ki azok között, akik már jó ideje – esetleg a kezdetek óta – figyelemmel kísérik Lara Croft kalandjait. Mert bizony van annak már négy éve, hogy első ízben – akkor még Saturnon, majd nem sokra rá PlayStationön – megízlelhettük, milyen is egy archeológus élete Lara módra, s azóta hősnőnk kalandjai immáron szappanopera hosszúságúra nyúltak. Úgy tűnik, a Tomb Raider rajongói túl sokan vannak ahhoz, hogy a Core nyugdíjba (netán a temetőbe) küldje az aranytojást tojó tyúkot: lám a legutóbbi „utolsó felfedezés" után máris itt van egy újabb epizód – állítólag most már ez tényleg a legeslegutolsó. (Bár ez nyilván csak PlayStationre vonatkozik. Az előzetes részünkből már tudhatjátok, hogy az új generációs konzolokon is lesz Tomb Raider.) Lara ugyebár a legutóbbi részben Seth sírjában rekedt (bár felettébb gyanús, hogy a romok között a holttestet nem találták meg), így aztán az alkotók most visszamentek az időben – úgyis ez a divat mostanában.

Lara új trükkjei

A bevezető „filmen" Lara életnagyságú szobrát csodálhatjuk meg, amit emlékül állítottak neki legjobb barátai. A korábbi részekből már ismerős arcok, az öreg Winston, azaz a komornyik, Dunstan atya, a család gyóntatópapja (ezt az ír papot most láthatjuk először) és Jean Yves a szimbolikus temetésről hazafelé beugranak egy teára Lara otthonába. Ott aztán anekdotázásba fognak: mindegyikük tud egy érdekes történetet, s nekünk ezeket kell átélnünk.

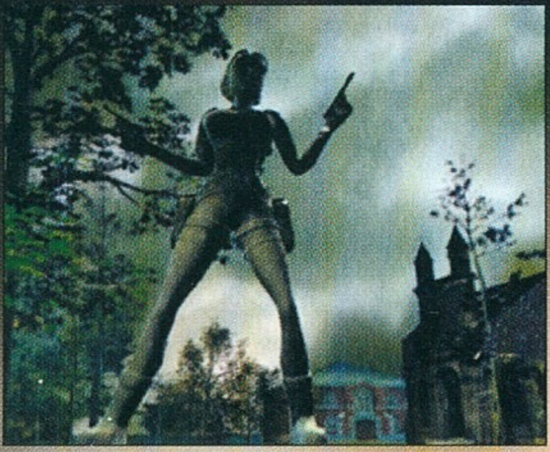
Először Rómába visz az utunk, ahol mindenekelőtt egy gyakorlópálya vár ránk, hiszen most nincs külön ilyen opció. (Rendhagyó módon a főmenü csupán új játék indításából, és – ha már játszottunk korábban – az állástöltésből áll, semmi egyéb lehetőség nincs.) Egy raktárépületbe betérve Lara elmagyarázza az összes mozdulatot, hogyan lehet felmászni ládákra, miként lehet megkapaszkodni a plafonon, megtanulhatunk függeszkedni, és minden egyéb fontos mozdulatot elsajátíthatunk. A korábbi részek ismerői persze már nagyrészt tisztában lehetnek a dolgokkal. Csak alig néhány új mozdulat van – igaz, azok elég jópofák. Ilyen például az, hogy Lara néha kötéltáncosi tehetségét is megvillogtatja, sőt, hősnőnk a felemás korláton is megállná a helyét, mert ha látunk valahol egy keresztbe álló rudat, átpördülve szökkenhetünk át a magasságok felett. Okos megoldás továbbá, hogy Lara immár kutakodni is tud – így végre nem csak kapcsolók nyomkodásából áll a cselekmény. Kinyithatjuk a szekrényeket, szétnézhetünk a polcokon, kihúzhatjuk a fiókokat, s így kerülnek elő a továbbjutáshoz nélkülözhetetlen tárgyak.

A felsoroltakon kívül van még néhány újfajta mozgás, noha hozzá kell tennünk, hogy azok vélhetően inkább csak hátráltatják a játékost, semmint segítenék – és ráadásul a gyakorlás során nem mindegyik van elmagyarázva. Az egyik legidegesítőbb elakadási lehetőség például az, ha nem tudunk róla, hogy Lara képes fel/lenyitni dolgokat. Ezért felhívnám a

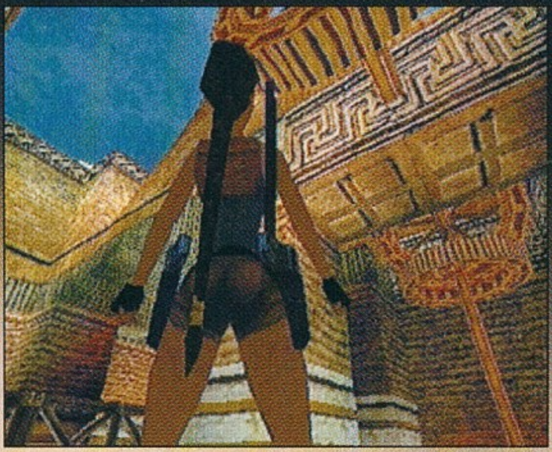




▲ Hősnőnk szokásos stílusában nyitja az ablakokat



▲ Larának emlékművet állítottak – korai volt?



▲ Ez aztán a fogas kérdés!

figyelmet: amikor a fejünk fölött megpillantunk egy rácsot, és azon még egy fogantyú is van, azt lenyithatjuk. (Az ugrás gombjával együtt kell nyomni az akció gombot.) Ugyanez vonatkozik a földön található csapóajtókra is: pontosan eléjük állva meg kell nyomni az akciógombot.

A fegyverek között is akadnak olyanok, amikkel most találkozhatunk először Tomb Raiderben. Az egyik leghasznosabb dolog a felszerelhető távcső, amivel így orvlövészkedhetünk távolról. (Jóllehet hasonló lézercélzó már volt a Last Revelationben is.) A másik különlegesség a kilőhető csáklya. (Bár hozzá kell tenni, hogy ezt csak egyszer-kétszer kell csak használnunk, úgyhogy talán inkább a tárgyak közé kell sorolni.) Csak a szükséges helyeken találunk hozzá lőszert, s azt csak speciális célpontokra tudjuk kilőni. Használata abból áll, hogy a kilőtt (és megakadt) csáklyáról leereszkedő kötélen megkapaszkodhatunk, netán hintázhatunk.

Újabb kincsek nyomában

Na de térjünk vissza a történet boncolgatásához. Az egyes helyszínek három nagyobb részből állnak: Rómában a bemelegítés után a Tomb Raider 1-ből már ismerős Larsonnal és Pierre-rel kell foglalkoznunk, akik ugyanarra az ereklyére fenik a fogukat, mint hősnőnk, s akik lépten-nyomon megpróbálnak Lara eszén túljárni – persze kevés sikerrel. A második történetben egy orosz tengeralattjáróra kell feljutnunk, hogy később egy második világháborús német U-boat roncsán a „Sors Lándzsáját" felkutassuk. Utána Dunstan atya kezd mesélni, aki Lara gyerekkorából idéz fel egy epizódot. Hősnőnk egyszer utána lopózott egy ördögűző útra a félelmetes Fekete szigetre. Végül egy teljesen más jellegű történet következik, melyben Lara egy szigorúan őrzött toronyházba hatol be afféle Mission Impossible-stílusban, mindenféle csúcstechnológiával felfegyverkezve. (Infravörös szemüveg, rádióösszeköttetés egy titokzatos Zip nevű hackerrel, stb.) Amint megszokhattuk, a kaiandok során Lara többféle szexis cuccot ölt magára: Rómában a szokásos szerelésében mutatkozik, a ruszkiknál deszantos terepszínű ruhát vesz fel, aztán életkorához illő kislányos külsővel jelenik meg, végül feszes bőrruha domborítja ki a bájait – nyilván rajongói legnagyobb örömére.

A kalandok

Maga a cselekmény a jól bevált Tomb Raider-stílusben van tálalva. Lara címszereplésén kívül a sorozat a gondosan megtervezett pályáiról vált közkedveltté, és ebben a tekintetben ennek az új epizódnak sincs miért szégyenkeznie. A Core pályatervezői hihetetlen érzékkel tudják adagolni a különböző kihívásokat. A helyszínek mindig úgy vannak felépítve, hogy el kelljen morfondíroznunk, honnan hová juthatunk, mi lehet a következő lépés (avagy ugrás) – szóval jó reflexeken és ügyességen kívül nem csekély logikai készség is szükségeltetik. Ami a nehézségeket illeti, hát egy biztos: nem esik nehezünkre időparadoxont okozni azzal, hogy Larával elhalálozzunk, még mielőtt elérkezhetne a Last Revelationhöz. Elég egy elszámított ugrás, egy óvatlan lépés, és már zuhanunk is a mélybe. Aztán persze persze harcolni is kell bőségesen. A római sikátorokban feltűnően harapós kutyák kódorognak, az orosz matrózok igyekeznek legrövidebb úton megszabadulni a potyautastól, a túlvilági démonok nagyon nem szeretik, ha háborgatják őket, s a kutatóközpont őrei sem bánnak kesztyűs kézzel a betolakodókkal.

Az első helyszín tipikus Tomb Raider-szint, vagyis platformokat kell megmászni, illetve azokon ugrálni, és mindenféle régiségeket összeszedni, amelyek aztán persze kulcsokként szolgálnak.

Az orosz pályán már több a mozgalmasság: a kikötőben például orvlövészek lesnek ránk, szóval a hajóra való feljutás nem egyszerű. Lara később elbóbiskol a raktérben, s ezért elfogják. Elkobozzák a fegyvereit, minek köszönhetően a tengeralattjárós pálya plusz még kis lopakodásból, és útkeresésből is áll. Búvárruhát kell csórnunk, s annak segítségével kutatni át a német roncsot. Mellesleg akkor pörögnek fel igazán az események, amikor a hajóra visszatérve robbanás következik be, s menekülnünk kell a süllyedő tengeralattjáróról. A beáramló víz és leszakadt elektromos vezetékek nehezítik a haladást.



▲ Kígyók békát kiabálnak rám

Talán az egyik legizgalmasabb helyszín a Black Island. Attól különleges, hogy Lara ott még túl fiatal ahhoz, hogy holmi lőfegyvereket hurcolásszon magával. A föld alól előbújt kis szemtelen manókat legfeljebb csak távol tarthatjuk magunktól, de megölni őket nem lehet. Ez a helyszín ebből következően csakis logikai feladatokat tartogat számunkra – bizonyára nem vagyok azzal egyedül, hogy már az első rész óta ezeket a kihívásokat preferálom jobban. Jóllehet az akciódúsabb második rész kedvelői is megtalálják a maguk pályáját: a toronyházban egy halom őrt kell likvidálnunk, s nagy szerepet kap a lopakodás.

A hézagpótló epizódok

Hát nagyjából erről szólnak azok a bizonyos krónikák. Az elvakult Tomb Raider-rajongók most nyilván nem fognak egyetérteni velem, de a Tomb Raider Chroniclesen igencsak meglátszik, hogy eredetileg nem volt betervezve, és csak azért lett kiadva, hogy a valóban új Tomb Raiderig (meg a Tomb Raider filmig) nehogy lecsillapodjon a



▲ Hölgyeim és uraim: akrobatánk a mutatványt háló nélkül mutatja be!



▲ Lara teljesen bepörgött



▲ Valahol a közelben forgathatják a 'Gladiátor' 2. részét



▲ Tűzijáték a törpék tiszteletére

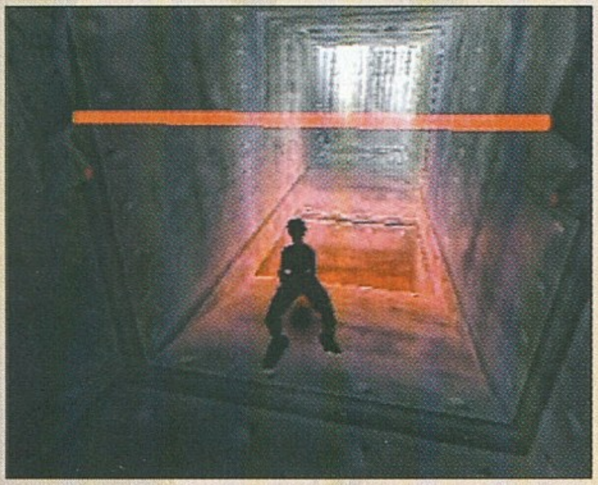


Lara-mánia. Rövidebb, mint az eddigi részek, és szinte mindent hanyagoltak, amiket az évek során hozzátoldoztak az első részhez. Mire is gondolok? Nincsenek például járművek, se komolyabb utazások. Nincsenek átkötő videók. Akár a legelső résznél, csak a küldetések előtt és után vannak bejátszások, ezen kívül maximum a játék engine-jével megoldott jelenetekkel oldották meg a sztori tovább gördítését. Nagyon úgy tűnik, hogy nem volt idő (vagy kapacitás) a részletek finomítására.

Persze a fent említett rajongókat általában nem csüggeszti, hogy a második rész óta lényeges újítás nem történt a játékon, úgyhogy nyilvánvalóan nekik készült az új rész is. Grafikailag senki ne számítson valami korszakalkotó élményre: '96 óta ugyanaz a „motor” hajtja a programot – még ha minden évben szépítgettek is rajta. Jócskán szögletes a táj, összehasonlíthatatlan mondjuk a Soul Reaverrel.

Az átvezető animációk, és maga a „forgatókönyv” a Tomb Raiderben általában elég igényesek voltak (kiváltképp a Last Revelationben), de ebben a mostani epizódban nagyon erőltetettnek tűnnek. A helyzetek és a párbeszédek kiszámíthatóak, sablonosak, a poénok pedig elcsépeltek és ráadásul gyengék is. Mint ahogy az egész sztori is igen halovány. Igazi tákolmánynak lehet nevezni, nagyon izzadságszaga van. Az embernek óhatatlanul az az érzése támad, hogy a forgatókönyvírók innen-onnan, mindenféle filmből/könyvből szedték az alapötleteket, s válogatás nélkül a legkülönfélébb stílusirányzatokat vegyítették össze. És ez kissé kaotikus képet eredményez. Például a harmadik helyszín, ahol különféle túlvilági teremtményekkel és egy több száz éves lovassal hoz minket össze a sors, mintha csak az Álmosvölgy legendájából lenne kiollózva, aztán meg jön a befejező helyszín, ahol Lara „mátrixos” bőrrucit és napszemüveget ölt magára, valamint egy elképesztően idegesítő afro fickóval dumálgat rádión, miközben holmi terminátorokkal védett kutató központba hatol be. Jó dolog a változatosság, de azért ezt mégsem kéne.

A készítőknek elméletileg az volt a céljuk, hogy érdekes momentumokra derüljön fény Lara múltjából, de szerény véleményem szerint a teljesen különálló történetek túlságosan is elaprózzák a cselekményt. Nincsenek érdekes karakterek: a gonoszok néhány pályát követően mindig legyőzetnek, hiszen az egymást követő részekben újabb és újabb epizódszereplők jönnek.



▲ Teljes a biztonság: a szellőzőaknában is lézerpajzsok vannak



▲ Néha nem árt kiengedni a gőzt – különben ezek a sugarak láthatatlanok maradnak

Öreg motor nem vén motor?

A játék legnagyobb hibája kétségtelenül az, hogy olyasvalamire akarták használni a jó öreg toldozott-foldozott Tomb Raider engine-t, amire tökéletesen alkalmatlan. A jó szándék nem kérdéses: rendkívül dicséretes, hogy az alkotók új elemekkel, illetve fordulatokkal próbálták új színt vinni a játékba, de ezt sokszor a játékmenet rovására tették. Tipikus példája ennek az, amikor a toronyházban mászkálva egy helikopter lövöldöz ránk kívülről. Az egyik teremben egy sajátos kameranézetet kapunk, aminek köszönhetően még véletlenül sem tudunk elmenekülni a géppuskatűz elől: vagy a bárpultban akadunk fel, vagy – ha arra netán sikerül ügyesen felugornunk – a sörcsapoktól nem tudunk a másik oldalon leugrani, stb...



▲ A titokzatos Zip, Lara újdonsült partnere. Biztos éppen tömörít valamit...

Egy másik röhejes dolog: a „szuper” infravörös szemüveg. Ezt alighanem a Metal Gearből kölcsönözték, csakhogy ott legalább volt annyi esze a programozóknak, hogy külső nézetből is meghagyták az „infra” képet. Lara azonban csak belső nézetből tudja használni, s minthogy ebből a perspektívából csak nézelődni lehet, ennek gyakorlati haszna a nullával egyenlő.

Ugyanígy értelmetlen a pisztolyunk sorozatvető funkciója is. Azt gondolná az ember, hogy a bekapcsolásával sokkal hamarabb végzünk majd az ellenfeleinkkel, ám ez csak a municiónkra igaz. Személy szerint kimondhatatlanul rühellem az olyan játékokat, amelyekben létezik vesztett állás, gyűlölöm az olyan helyzeteket, amikor minimális sansza sincs a játékosnak. Márpedig a Tomb Raider Chroniclesben van ilyen. Ha netán nem spórolunk eléggé az elsősegélycsomagokkal meg a lőszerrel, könnyen olyan szituációban találhatjuk magunkat, hogy nincs tovább. Jönnek felénk katonák, és mi csak legfeljebb az ujjunkat foghatjuk rájuk. Szintén nagyon idegesítő, hogy a játék igen gyengén kezeli a sérülési felületeket. Az odáig oké, hogy a szkafanderbe bújt fickók csak fejlövéstől tudnak elhalálozni, de egyes kommandósok még az arcukon is páncélt viselnek – legalábbis a szükséges találati mennyiségből ezt lehet kikövetkeztetni. Még a szemük fehérjét célba véve sem elég egy golyó...

Hasonlóképpen fércmű a játék „lopakodós” része, amit szintén újdonságnak szántak a készítők. A lopakodás sajnos csak bizonyos ellenfeleknél válik be. A játék során összvissz egy hajószakácsot üthetünk le, és két-három őrt altathatunk el. Egyszerűen nem is érteni, hogy miért nem lehet a pajszert, illetve a kloroformos zsebkendőt mások ellen is használni.

A pályatervezők munkájában azt is sérelmezni lehet, hogy néha nem nyújtanak elég segítséget a megoldáshoz.





▲ Rómában a szoborrongálást szigorúan büntetik



Nem vezetik rá a játékost a helyes útra, sőt, mintha direkt hátráltatnák. Ott van például az az eset, amikor a víz alatt megtámad minket egy szörny, mire a program egy fix bejátszást ad be, amin Lara elmenekül. Jómagam sokáig azt hittem, hogy itt valahogy ki kell vonni a szörnyet a forgalomból, holott csak gyorsabbnak kell lenni nála, illetve akkor kell csenni a kincseiből, amikor épp nincs a közelben.

A félig-meddig újdonságként felfogható távcsővel is vannak problémák. Klassz dolog az orvlövészkedés, de ennél a momentumnál megint csak az ütközik ki, hogy nem ártott volna kicsit továbbdolgozni a program alapjain. Elsősorban a mesterséges intelligencián kellett volna csiszolni. (Főleg hogy előzetesen azt ígérték, hogy ezt meg is teszik.) Nincs sok értelme az egésznek, merthogy az ellenség irreálisan könynyen kiszúr minket, ráadásul – mint már említettem volt – sokszor a fejlövés nem elegendő, így aztán hiába lopakodunk óvatosan, s hiába célzunk pontosan. Az AI-ban az is kissé illúziórombóló, amikor két fickó áll egymás mellett, s kilövöm az egyiket, mire a másik nyugodtan továbbácsorog a barátja hullája mellett. Talán illene elmenekülnie, vagy legalább keresnie a gyilkost... A távcső is egy olyan cucc, ami megint csak az elakadások lehetőségét szaporítja. Azt ugyanis hozzá kell tenni, hogy csakis a távcsővel lehet pontosan célozni, tehát – bármilyen hülyén is hangzik – egy lakatot például nem tudunk lelőni csak úgy szabad szemmel. Ha csak simán nézelődünk, Lara még véletlenül sem abba az irányba tüzel, amerre nézünk.

Abban talán még a szemellenzős Tomb Raider-fanok is egyetértenek velem, hogy nem ez az epizód az, amire sok év múltán is emlékezni fogunk. Egyszerűen már eljárt az engine felett az idő. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy a következő generációs Tomb Raider (aminek egyébként még az sem biztos, hogy egyáltalán Tomb Raider lesz a címe), már nem csak hogy PlayStationre nem fog megjelenni, de még az is kérdéses, hogy Dreamcastra kijön-e. (Egyelőre PS2 és PC verzió van beígérve.) Egyébként ha a játékban összeszedjük a titkos cuccokat, már láthatunk néhány bemutató képsort ebből a bizonyos „Next generationből", ami újabb bizonyítéka annak, hogy az alkotók már rég az új platformokkal foglalkoznak, és talán méltánytalanul kevés energiát fektettek ebbe az utolsó, még „hagyományos" Tomb Raiderbe.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

A Tomb Raider egy olyan játék, amit már csak a neve is elad. Azonban ha nem rajongói szemmel tekintünk rá, azt kell tapasztalnunk, hogy a sorozaton egyre inkább érződik a „rétestészta" effektus. Húzták, nyújtották, ameddig csak lehet. Szó mi szó, a Chronicles remek kikapcsolódást jelent, de jobbára csak azoknak, akik még nem játszottak a korábbi részekkel – no meg a rajongóknak. Az ugrabugrálós kincskeresést megpróbálták feldobni például a lopakodás beiktatásával, de minthogy az ellenfeleket vezérlő mesterséges intelligencia nem alkalmazkodott eme „új" fogásokhoz, sajnos a dolog nem igazán válik be. Csupán egy újabb Tomb Raiderről van szó, semmi többről.

POZITÍVUM

- Újabb akrobatikus elemek Lara mozgásrepertoárjában
- Profi módon kialakított feladatok
- Bárhol lehet állást menteni

NEGATÍVUM

- Elképesztően idegesítő automatikus nézetváltások
- Banális sztori és animációk
- Túl sok töltögetés

GRAFIKA	73 %
ZENE	82 %
ÉRTÉK	80%

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Földalatti mozgalom

Playstation

Típus	Akció
Kiadó	Electronic Arts
	http://moh.ea.com
Fejlesztő	DreamWorks
Megjelenés	2000 október 27. (NTSC)
	2000. december (PAL)



▲ Le a plakátokkal!!!

Hazádat megszállta az ellenség! Mit teszel? Megadod magad, kollaborálsz... vagy ellenállsz?

Ezzel a mottóval indít a DreamWorks legújabb 3D-s lövöldözős játéka, amelyben kerettörténetként ismét a II. világháború eseményeit használták, helyszínként pedig a nácik által megszállt Európát és Észak-Afrikát. A főszereplő viszont immár nem az előző részből megismert Jimmy Patterson, hanem a francia ellenállás egyik hölgytagja, Manon Batiste, aki – ha elég ügyesek vagyunk – mezei ellenállóból a szövetségesek elit ügynökévé válik, és Franciaországon kívül még több európai és Európán kívüli helyszínen veheti fel a harcot a németekkel és csatlósaikkal.

Első küldetésünk Jacques bátyánk elkísérése egy veszélyes éjszakai kiruccanásra, melynek célja némi utánpótlás megszerzése egy német raktárból. Ennek során elsajátíthatjuk a játék kezelését, ami nem különösebben bonyolult. (A játék egyébként használja az analóg irányítókarokat is: a bal oldalival mozoghatunk, a jobb oldalival pedig oldalazhatunk illetve fel/le nézhetünk.)

A pályák teljesítéséhez nem elég, hogy önfeledt lövöldözéssel a nemlétbe zargassuk az összes ellent, a pályák előtti bevezetőkben ismertetik a teljesítendő feladatokat is. Ezek nem túl bonyolultak, és általában a „nyomj meg egy gombot" vagy a „pusztíts el néhány ládát" kategóriába tartoznak, ám teljesítésük nélkül a játék nem enged tovább a következő pályára, sőt, ha anélkül próbálunk befejezni egy küldetést, hogy nem teljesítettünk egy feladatot, máris kezdhetjük az adott szintet elölről. Eleinte a leküzdendő ellenfelek nem lesznek túlságosan kemények (pl. a kollaboráns milicistákat mintha a vakok és gyengénlátók köréből toborozták volna), de ahogy haladunk előre a játékban, az ellenfelek elkezdik használni a kínálkozó fedezékeket, majd később már nem is igen találkozunk velük szemtől szembe, csak úgy, hogy fedezékből lőnek ránk. Egy sarkon befordulva tehát idővel standard akciónkká válik, hogy hasra vágjuk magunkat, és célzó üzemmódban pásztázni kezdjük a lehetséges fedezékül szolgáló helyeket.

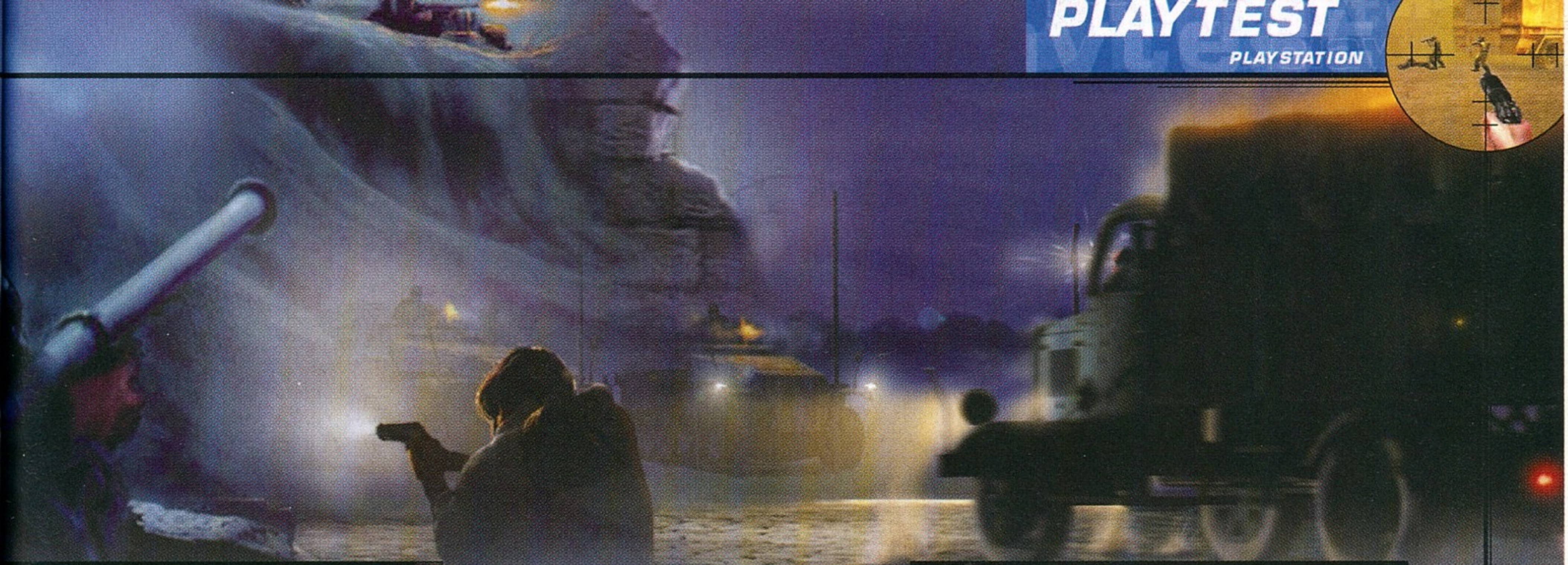


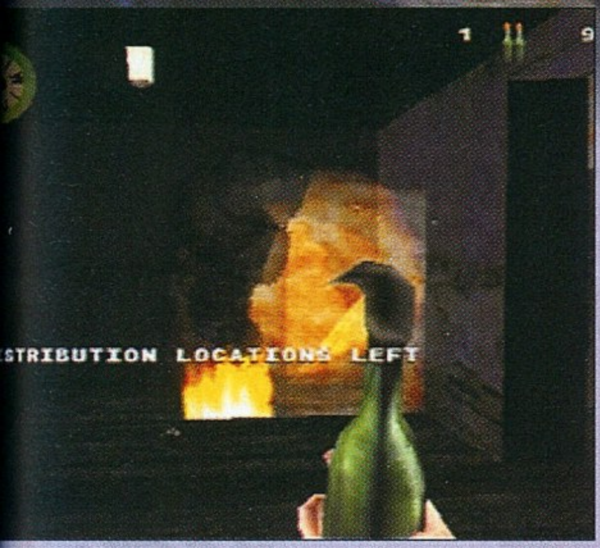
A kategória legszebb hagyományai alapján a program azt is figyeli, hogy hol találjuk el az ellenséges katonákat. Egy fejlövés – amellett, hogy a célpontnak látványosan lerepül a sityakja – általában halálos is, ám a lábát akár cafatokká is lőhetjük a csóró krautnak (ami persze nem látszik, hiszen kerülni akarták a „csak felnőtteknek" kategóriába történő besorolást), csak nem akarja beadni a kulcsot. Az, hogy az ellenséges katona elhasal, még abszolút nem garancia arra, hogy végeztünk is vele: nem halálos sérülés esetén simán megrázza magát, és folytatja a hiriget. A célzás – főleg messzire – meglehetősen nehéz dolog, mert szerintem nem igazán alkalmas az irányító finom mozdulatokra.



▲ A német ipar remeke: szögletes kerekű teherautó

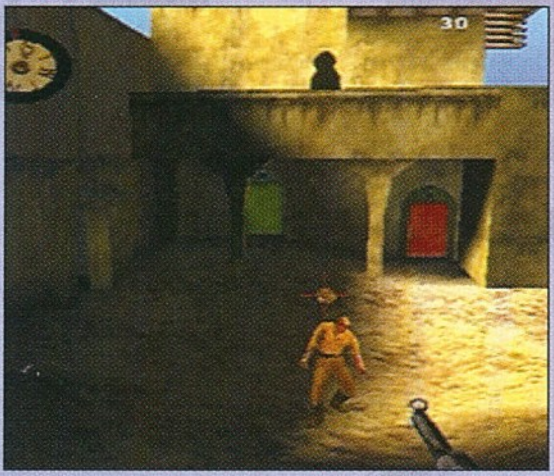
Külön öröm, amikor megjelennek a járművek is (tank, féllánctalpas, oldalkocsis motor), és igyekeznek megkeseríteni hősnőnk életét. Egy tank például két kilövendő részből áll: a toronyból és ami alatta van – ha mindkettőt kilőttük, csak akkor hagyja abba a harcot. Hősnőnk nem mutat közelebbi rokonságot Lara Crofttal: eleinte még csak akad itt-ott egy-két „véletlenül" ottfelejtett MG42-es géppuska, de később szükséges lesz, hogy tartalékoljuk a megszerzett Panzerfaustokat a páncélozott járművekre, mert a kézifegyverek nem túl effektívek ellene. Amíg nincs nagy gáz, érdemes pisztollyal a kézben óvatosan, fejlövésekkel operálva haladni előre a pályán. Amikor azonban több ellenség veti ránk magát egyszerre, elő a gépfegyverrel, aztán adjunk nekik, ami csak a csövön kifér! A helyszínek befejezése után megnézhetünk a menüben néhány, a befejezett szinttel kapcsolatos képet is, amik általában vázlatok, képek illetve a teljesített pálya tér-





▲ Molotov elvtárs ismét a segítségemre sietett

képe. Baráti körben zajló hirigek kedvelőinek nyilván kellemes hír, hogy a játékban van többjátékos üzemmód is, ami osztott képernyőn, deathmatch üzemmódban zajlik. Választhatunk többféle pálya, egyenruha és fegyverzetkombináció között. Célunk a másik játékos levadászása a pályán előre meghatározott alkalommal, illetve bizonyos időlimiten belül minél többször. Multiban szerintem meglehetősen zavaró a megosztott képernyő miatt



▲ Repül a nehéz sapka, ki tudja, hol áll meg...

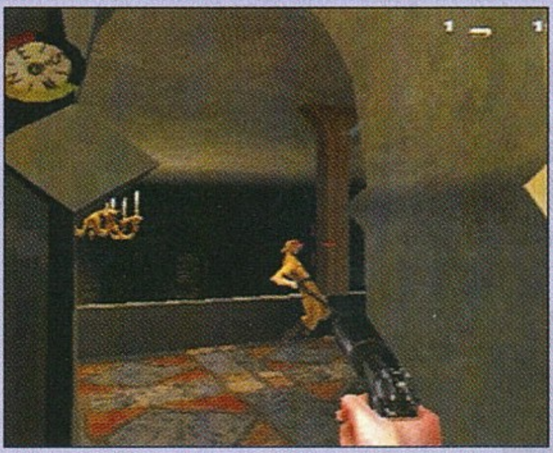
tovább szűkülő látószög, és egy deathmatch játékban nem tartom túl szerencsés ötletnek azt sem, ha láthatjuk, hogy mit csinál az ellenfelünk.

A DreamWorks fejlesztői csapata láthatóan sok munkát fektetett a játék minden részletének kidolgozásába. Az átvezető animációk segítenek elhelyezni a küldetéseket az időben és érzékeltetik, hogy kicsiny akcióinkkal milyen hatalmas történelmi eseményekre lehetünk befolyással. Külön meg kell említenünk a játék zenéjének és hanghatásainak minőségét, ami nagyban segít, hogy elkapjuk a játék hangulatát. Az előző részben már bizonyította ez a csapat, hogy tud 3D „first-person shooter"-t készíteni a Playstationre – még akkor is, ha ez a kategória nem különösebb erőssége ennek a gépnek. Kár, hogy ennél többre most sem törekedtek a készítők. A Medal of Honor Underground egy becsületesen megcsinált folytatás – nem több, s bár nem is kevesebb, túl nagy kunsztot azért ne várjunk tőle. A grafika senkiből sem fog elragadtatott sóhajokat kicsalni (de a célnak azért megfelel), aminek az lehet az oka, hogy dicséretesen tágasra tervezték a pályákat – így aztán túl sok textúrára és egyéb finomságra már nem maradt hely a szűkre szabott memóriában. Tulajdonképpen már az is lehet egyfajta elismerés, hogy a méretes játéktér nem sorolta a grafikát a „kiemelkedően randa" kategóriába. A játék legkevésbé szerencsés része talán az irányítás, amely csak igen hosszas gyakorlás után válik valamennyire használhatóvá. (Bár az is lehet, hogy hozzám hasonlóan csak azok érzik így a dolgot, akik másféle irányításhoz szoktak FPS játékoknál – például szoktak PC-n Quake-ezni.). Mindenesetre ha a fegyver szórásával és a kissé nehézkes célzással már megáldottak bennünket a fejlesztők, akkor igazán segíthettek volna némileg az automatikus célra tartással.

Draco
draco@freemail.hu



▲ Azt hiszem, ebből a párbajból én kerülök ki győztesen



▲ Míg a bográcsra vadásztam, a német meglépett...

ÖSSZEFOGLALÓ

Akinek bejött az első rész, annak ez is be fog. Aki szereti ezt a stílust, és hajlandó megszokni az irányítást, az is élvezni fogja a játékot. Külön öröm, hogy van multiplayer üzemmód is, így a végigjátszás után – ami már maga sem kevés idő – további kellemes időtöltést nyújthat a haverokkal való deathmatch-elés.

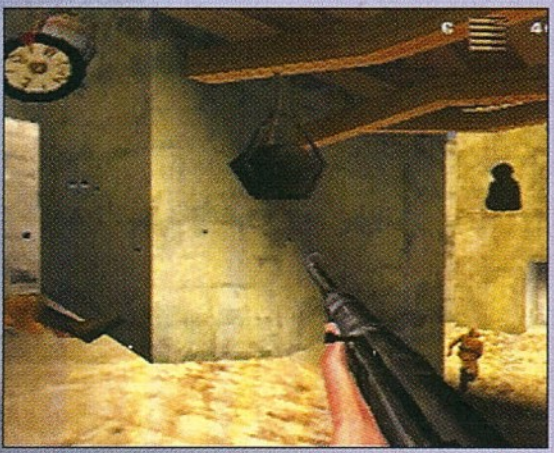
POZITÍVUM

- Nagyon jó, II. világháborús hangulat
- Remekül eltalált hangeffektek
- Kiváló fény-árnyék hatások, amelyekhez hasonló nem nagyon van PSX-en

NEGATÍVUM

- A kétjátékos üzemmód nem az igazi
- Amikor sok dolog van a képernyőn, hajlamos beszaggatni

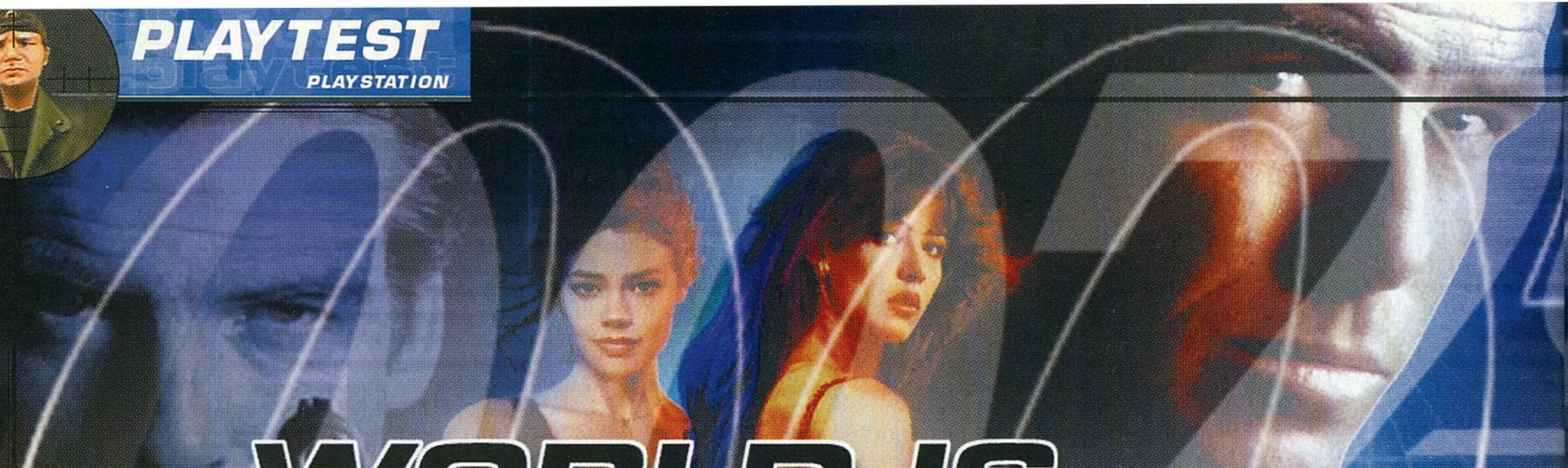
GRAFIKA	81 %
ZENE	74 %
ÉRTÉK	**81 %**



▲ Nagy fejetlenség uralkodik a németeknél



▲ Ennyit erről Kérem a következőt!



THE WORLD IS NOT ENOUGH

A tavasz 007 pillanata

Playstation	
Típus	3d akció
Kiadó	Electronic Arts
	http://007.ea.com
Fejlesztő	Black Ops Entertainment
Megjelenés	2000. november 7. PAL



▲ De nem szeretnék most helikoptervezető lenni

Bond. James Bond. Ezek a szavak immáron 19. (vagy 20. – a vélemények megoszlanak) alkalommal hangzottak el a mozikban az új 007-es film, 'A világ nem elég' bemutatásakor. Minden idők legsármosabb akcióhőse ismét visszatért, hogy megmentse a világot, bebüntesse a rosszfiúkat és meghódítson néhány női szívet. Szóval pontosan azt kapjuk amit egy Bond-mozitól elvárunk. A filmekből készült konzoljátékok persze nem tekintenek vissza ilyen szép, több évtizedes múltra, de köztük is akadnak – akár a 007-es filmek között is – jól sikerült, illetve kevésbé jól sikerült darabok. Míg a N64-es 'Goldeneye' a platform klasszikusa és bombasiker lett, addig az előző rész, a Playstationre megjelent 'Tomorrow never dies' már nem aratott ilyen osztatlan sikert a játékosok körében. Mindezek után nyilvánvaló volt, hogy a következő részből is készülni fog játék – a kérdés csak az volt, hogy jobban sikerült darab lesz-e mint az elődje. A játék stílusának a népszerű first-person akciót választották, ami azért teszi még érdekesebbé a dolgokat, mert még két hasonló stílusú játék jelent meg vele egy időben: a szintén filmes adaptáció Alien Resurrection, és Playstationön a műfaj egyik klasszikusának számító Medal of Honor második része. Nézzük ilyen mezőnyben, hogy bizonyít Mr. Bond.



Minő meglepetés, az introból maga a film köszön vissza! Az alkotók nem sokat tököltek az átvezető animációkkal sem, a filmből kivágott részletek szolgálnak e célra is. A játék indítása és a nehézségi fokozat kiválasztása után megkapjuk a feladatunkat. A kitűzött célokról M ad felvilágosítást. R feladata a 007-es ügynök ellátása mindenféle kütyükkel, ami megkönnyítheti hősünk dolgát. Ha megvan a feladat és a spéci felszerelés is, hátra van még Ms. Moneypenny néhány sikamlós beszólása, mellyel Bondunk morálját és tesztoszteronszintjét próbálja növelni, s máris indul a banzáj. Camera... lights... ACTION!

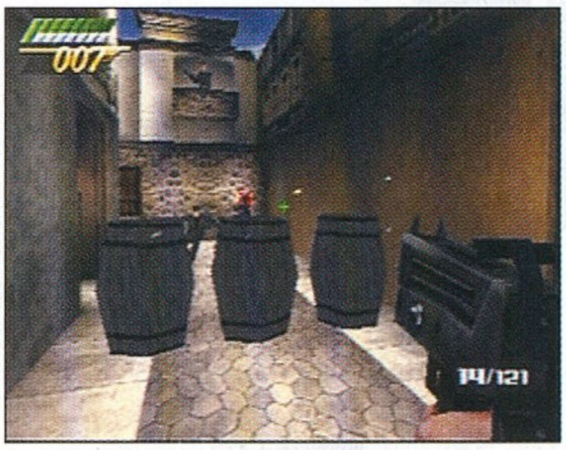
Ami nagyban segít minket az a jó kis autotarget: ha egy ellenség közelébe ér a célkeresztünk, automatikusan átugrik rá, és nem kell bajlódnunk a pontos célzással. Szerencsére a játék nem csak abból áll, mint egy szimpla FPS (lőjünk szét mindenkit a pályán, aztán gyalogoljunk ki a kijáraton), hanem a mütyüröket használva, néha lopakodva, néha picit az agyunkat megtornásztatva, suhanjunk át a pályán. Sőt, a játékba bekerült egy olyan pálya is, ahol semmi harc sincs, csupán egy kaszinóban kell némi társasági életet élnünk, no meg nyerni egy kalap pénzt blackjacken. Ez nagyban segít a játékból elővarázsolni némi 007-es hangulatot, hiszen a film sem csak lövöldözésből áll, sőt...

Mivel ez egy James Bond-játék, nem maradhattak ki belőle a különféle kütyük, amelyek segítségével hősünk mindig kivágja magát a szorult helyzetekből. Talán még soha nem volt James Bond játék, amelyben ennyi extra ököreség helyet kapott. Megtalálható itt, a mobiltelefonba épített elektromos sokkoló, az ujjlenyomat leolvasó vagy a hitelkártya formájú álkulcs is. Ez utóbbi mellett érdemes egy kicsit elidőzni, hiszen a játék elején még jópofa, ahogy nyitja ki a zárakat, később azonban hihetetlenül idegesítő, ahogy arra várunk, hogy végre-valahára végezzen már a feladatával.

A sokfajta R-féle bizerge mellett Bond komoly arzenált is képes használni, a hangtompítós pisztolytól a rakétavetőig. Ezek a fegyverek picit mókásan vannak jelen a játékban. Valami (gondolom licencproblémák) miatt a fegyverek nem a saját nevükön szerepelnek, hanem némileg módosított néven. Így lett például hősünk jó öreg Walther pisztolyából Wolfram, a Kalasnyikov-ból Kazakovich – ejnye... A játék valamenynyire figyeli, hogy hova célzunk lövéskor. Ha fejre, akkor az esetek nagy százalékában egy lövés is elég (persze ha az autotargetre hagyatkozunk, ilyesmire ne nagyon számítsunk. Ha a játék során olyasmi hangzik el, hogy igye-



▲ Ide még James Bondot sem engedik be szívesen



▲ Mint a mellékelt ábra is mutatja, a fahordót nem igazán fedezéknek találták ki



kezzünk, vagy nincs már sok időnk, akkor azt vegyük komolyan, mert ott tényleg számít az eltelt idő és nincs bosszantóbb, mint egy időtúllépés miatti game over. Használjuk a nálunk lévő mütyüröket és beszéljünk mindenkivel, akivel csak lehet, mert vannak olyan helyek, ahol sima lövöldözéssel nem tudunk továbbjutni. Az ellenségeket irányító AI egyébként nem különösebben nagy durranás: semmi fedezékbe ugrálás vagy ilyesmi. Ha lőtávolba érnek megállnak, és addig lőnek ránk, míg meg nem halnak.

Ha jut időnk a sok lövöldözés mellett egy kicsit körülnézni is, akkor láthatjuk, hogy a készítők igen sok munkát fektettek a 3D-s világ kidolgozásába. A textúrák szépek és változatosak, ellenben az ellenfelek modelljei és azok animációinak választéka nem túl bőséges, általában 1-2 félével találkozhatunk csak pályánként. Az átvezető filmsorokra viszont nem lehet panasz, hiszen azok a film egyes jelenetei, és remekül ellátják azt a funkciójukat, hogy a két pályát némi sztorival kapcsolják össze.

A játék zenéje – amely egyébként a jól ismert „Bond téma" újramixelt feldolgozása – roppant monotonra és idegesítőre sikeredett. Ez a kritika szerencsére nem mondható el a hanghatásokról. Rengeteget dob a hangulaton, ahogy a golyók lepattannak a különféle tárgyakról, vagy ahogy távolból felhangzanak a lépések hangjai.

A szereplők hangjai legtöbbször kifejezetten jól sikerültek, kiváltképp azoknál, ahol az eredeti színész hangja szólal meg (mint például R esetében). Ám, mikor közvetlenül a játék legelején hősünk megejti a szokásos bemutatkozását



▲ Úgy tűnik, hogy itt kell megnyomni a Control+C-t

(„Bond, James Bond") – na az valami nagyon gagyi, elhadart szösszenet, ami még nyomokban sem emlékeztet az igazi 007-esre. Bond szinkronhangja kifejezetten nem jó választás volt.

A játék irányítása egy apró dologtól eltekintve tökéletesre sikerült. Bondunk megfelelő sebességgel reagál parancsainkra, az egyetlen negatívum az, hogy a fegyverváltás túlságosan hosszú időt vesz igénybe, ezért tűzharcban olyan komikus jeleneteknek lehetünk szemtanúi, hogy Bond rohan körbe-körbe, miközben megpróbálja előkeríteni a megfelelő mordályt.

Összességében a játék végül nem is sikerült rosszul. Majd minden téren akadnak kisebb-nagyobb hibái, de elég szórakoztató vele a játék, hogy megérje a ráfordított időt. A játék rövidsége (11 pálya) és a többjátékos üzemmód hiányát némileg (bár nem teljes egészében) ellensúlyozza a Bond-világ szereplői,és kiváló hangulata.

Draco





▲ Gyere táncolj, táncolj még...



▲ Ez sem lő már vissza

ÖSSZEFOGLALÓ

Remek elgondolás volt, hogy igyekeztek nem egy szimpla 3D-s lövöldözős játékot csinálni, hanem valami olyat, ami jobban illik a 007-es ügynök imidzséhez. Ha még inkább ez irányba viszik a fejlesztés irányát, akkor talán egy igazi klasszikus kerülhetett volna ki a Black Ops fejlesztőinek keze alól, így viszont kaptunk egy olyan játékot, amely mind játszhatóságában és kinézetében is átlagon felül teljesít, ám az említett néhány dolog miatt nem hozta ki a maximumot a Bond-világból. 007-rajongóknak azonban kötelező darab, hisz olyan mint a film: pergő és szórakoztató. Sajnos nem a legjobb darab a sorozatban. Talán majd a következő.

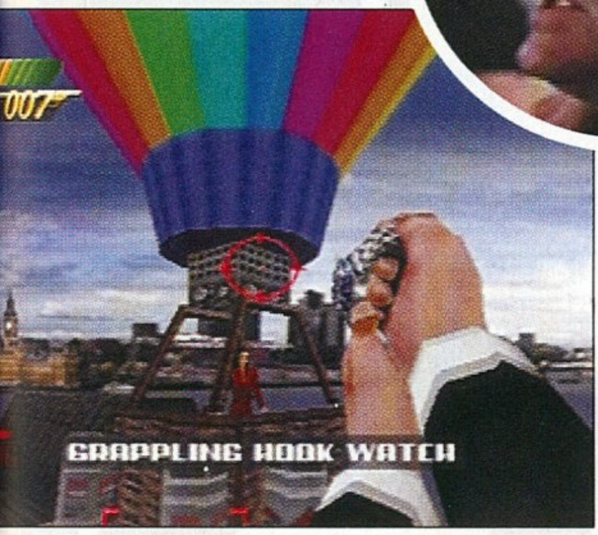
POZITÍVUM

- Az eredeti filmbejátszások sokat dobnak a hangulaton
- Nemcsak agyament lövöldözés, igazi Bond-szerű küldetések

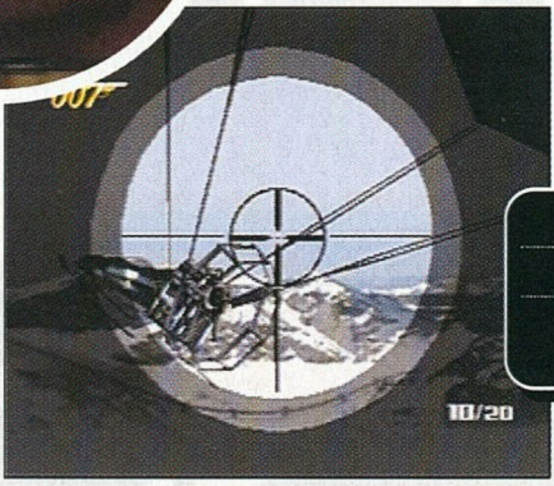
NEGATÍVUM

- Talán néha túl sok a lövöldözés, néhány lopakodós küldetés jót tett volna a játéknak
- Kevés pálya

GRAFIKA	88 %
ZENE	75 %
ÉRTÉK	82%



▲ Irány a hőlégballon!



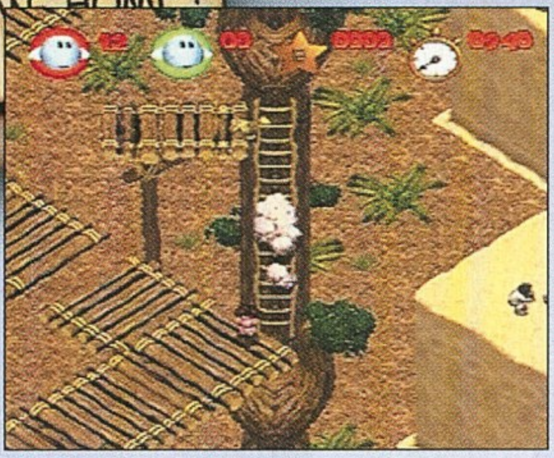
▲ Na, ez sem repked már sokáig!

SHEEP

Világ birkái, egyesüljetek!

Playstation

Típus	Logikai/ügyességi
Kiadó	Empire Interactive
	www.empire.co.uk
Fejlesztő	Empire Interactive
Megjelenés	2000. november PAL/NTSC



▲ Az idomítás csodája: fára mászó birka!



▲ Kommandós birka akcióban

Jó pap holtig tanul – tartja a mondás, és ez nem csak rájuk vonatkozik. Ki állítja azt, hogy a PSX csak szórakozásra való? Hiszen – ha játékos formában is – de mégis csak tanít. Rengeteg szakmát elsajátíthatunk a gép segítségével: lehetünk profi sportolók, kommandósok, hadvezérek, vállalkozók – ezek mind-mind divatos foglalkozások manapság. De ha mindez nem lenne elégé vonzó, most egy újabb szakmába is belekóstolhatunk a Sheep! Segítségével: a birkapásztorok idilli életét próbálhatjuk ki. Friss levegő, csend, nyugalom, egész napi tapicskolás a birkatrágyában… Nyugis dolog – gondolná az egyszeri ember. Hogy ez menynyire nem így van, az rövidesen kiderül. Már a bevezető képsorokból is látszik, itt valami nagyon egyedi dologgal fogunk találkozni. A kerettörténet lényege dióhéjban: adva van a világegyetemben egy intelligens faj (abszolút nem az emberekről van szó), aki minden lakott bolygóra megfigyelőket küld ki, s így van ez a Föld esetében is. A kémek, hogy le ne bukjanak, valami békés, ártalmatlan lénynek álcázták magukat – birkának. Azonban az itteni kényelmes élet hatására az idők folyamán teljesen feledésbe merült jövetelük célja. Ám eljött az idő, amikor a küldötteknek vissza kell térniük a Nagy Akolba, ahonnan jöttek. Ennek azonban teljes titokban kell megtörténnie: néhány földi lényt agymanipulálták, akik feladata az, hogy az elveszetteket a Muflon-hegyre gyűjtse össze… Az élet persze nem fenékig juhsajt, mert itt van még a világuralomra törő, roppant gonosz Körte Úr, aki először a birkák, majd azok felhasználásával az emberek felett kívánja megszerezni az uralmat.

Itt lépünk be mi a képbe. Célunk tehát a birkák végigterelgetése a pályákon, minél kisebb veszteséggel.

Ehhez négy, különböző módon viselkedő pásztor-karakter közül kell kiválasztanunk a nekünk legmegfelelőbbet, továbbá – hogy ne legyen semmi sem olyan egyszerű – van még négy báránytajta is, melyek úgyszintén teljesen más bánásmódot és stratégiát igényelnek.

Mielőtt bárki is fejest ugrana a feladatba „Mit nekem birkák!" felkiáltással, melegen ajánlom a gyakorlás opciót, mert különben kellemetlen meglepetés érheti a kezdő birkacsőszt. Itt elsajátíthatjuk a játék kezeléséhez szükséges ismereteket, mert a feladat jóval nehezebb, mint gondolnánk. Pedig elég egyszerűen hangzik: a pásztort irányítva kell a birkákat a megfelelő irányba terelni, úgy, hogy minél kevesebben váljanak a csapdák áldozatává. A darabszám – egy ideig – csak a pontszámunkra van hatással, de minden pályán van egy minimum kvóta, amelyet be kell vinni a kapun, hogy az teljesített legyen.

Karakterünk az alap mozgáson kívül képes még néhány egyéb műveletre is. Tud lopakodni, amivel meg tudja közelíteni az amúgy igen félénk lényeket. Ennek ellentéte a futás, amivel gyors mozgásra lehet ösztökélni a gyapjas delikvenseket. Az utolsó lehetőség a kiáltás, amely pánikszerű menekülésre ösztönzi a fűrágókat, de ennek van egy igen csúnya mellékhatása is, nevezetesen: mindenki arra szalad, amerre lát… A pályákon találhatók nagyritkán különféle bónuszok is (rádió, cukor), amely a bárányok terelgetését nagyban megkönnyítik, de esetleg fel is kaphatunk néha egy-egy birkát, ha a szent cél, illetve az ostobaságuk úgy kívánja.

Természetesen nem lenne nagy durranás a játék, ha a terelgető hadműveletet nem akadályoznák mindenféle csapdák és ellenségek. A programozók igen leleményesek voltak ezek tervezésekor, mert minden

PÁSZTOROK



Bo Peep: Eredetileg egy rockzenét játszó együttes ja volt. A birkákat a vonz segítségével képes kimer teni a veszélyekből is.



Adam Half Pit: Volt ban igazgató, most magándet Inkább a nyers erőre, mi szép szavakra támaszko



Motley: Egy volt öleb, a katerelgető karrierről álm Egy múltbéli incidens kis de azért rá tud ilyeszteni a keményfejűbb birkákra



Shep: Egy igen intellige kissé kiöregedett terelők Úgy gondolja, ez az utols megméretttetés szép befe se lesz karrierjének.





▲ Faltörő kos akcióban



pályára más-más veszélyeket álmodtak. Traktorok, csapóajtók, tüskecsapdák, és még sok más birkapusztító eszköz okozhatja védenceink gyors és látványos halálát.

A játék összesen öt helyszínt tartalmaz, ezen belül egy-egy helyszín négy különböző pályára van osztva. Csak akkor léphetünk a következő helyszínre, ha mind a négy pályáján sikerült a minimális számú bárányt beterelni a kamionba. A következő „világok" várnak ránk: farm, középkori kastély, elektronikus világ, dinóvilág, klubvilág, majd legvégül a nagy megmérettetés: a „Szövőszék Temploma". Minden szint után egyrészt egy-egy bónuszpálya következik, ahol pontjaink számát gyarapíthatjuk, valamint egy vicces, bár igen rövid animáció.

A pályákat tetszőleges sorrendben, tetszőleges birkával teljesíthetjük, de egy birkát csak egyszer lehet „felhasználni". A négy fajta teljesen más tulajdonságokkal és „intelligenciával" van megáldva, ezért nem mindenhol alkalmasak, de ezt majd úgyis kitapasztalod...:)

Hogy tovább fokozzuk az amúgy sem lapos hangulatot, akár felebarátunkat is kihívhatjuk egy kis pásztor-bajnokságra. Erre összesen három típusú játékmód kínálkozik, és mindegyik felhőtlen és hasizompróbáló szórakozást nyújt.

Igaz, hogy a játék grafikája nem aknázza ki a PSX lehetőségeit, de itt nem is ez a lényeg. Itt végre nem egy csillogó-villogó, de tartalmilag nulla program született, hanem egy igazi JÁTÉK. A helyszínek alapvetően egyszerűek, de szépek és áttekinthetőek, ami ezért fontos szempont. A szintek mindegyike más és más formájú, rajzolatú ellenfeleket és csapdákat vonultat fel, és én soha nem éreztem azt, hogy unalmas vagy sablonos lenne a kidolgozás. A szinteket lezáró animációknak is csak egyetlen bajuk van: rövidek. Az összes bejátszás hatalmas poén, és valami különleges, megkapó báj árad belőlük.

A hangok szerintem frenetikusak! Bár nincs igazán sok belőlük, és a birkabégetésen kívül úgy sem hallunk mást, de éppen ez adja meg azt az aláfestést, ami tovább fokozza az amúgy is vidám hangulatot. Ezenkívül nem sok hangot találunk: néhány csattogás, egyszerűbb effekt, és ki is merül a repertoár. A háttérzenéről sem lehet ódákat zengeni, de a céljának tökéletesen megfelel, kellemes, bolondos dallamokat hallhatunk. Minden a játszhatóságnak és a kezelhetőségnek van alárendelve, mégsem kelt az emberben hiányérzetet.

Hát igen. A lemmingek után ismét egy „állati" játék, amit mindenkinek látni kell. Szerintem nem sok olyan játékos lelkületű ember van, akit ne fogna meg. Letehetetlen, megunhatatlan, lebilincselő – ezek a szavak jellemzik a játékot. Ha egy kis agyserkentő kikapcsolódásra vágysz, akkor ez a te játékod. Csak egyre vigyázz! Ne mutasd meg a húgodnak...:)

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ Körte úr diszkózik



▲ Tüzesen süt le a nyári nap sugára, az ég tetejéről... egy rakás birkára!

BIRKÁK



Pastoral: A teljesen átlagos, hétköznapi birka. Semmi extra, aránylag könnyen terelgethető típus. Közepes nehézségű pályákra optimális.



Factoral: Az előbbinél kissé ostobább, ráadásul csökönyös, nehezebben kezelhető fajta. Az egyetlen előnye az, hogy van nála rosszabb is...



Long Wool: Igen, ez az. Ez a „legbirkább" birka. Csak a helyszínek legegyszerűbb pályáin célszerű ezeket terelni, különben a pásztorórák nagyon hosszúra fognak nyúlni.



Neo Genetics: A legintelligensebb válfaj. Általában egy csoportban is mozognak, és felismerik a veszélyt is. Ők az elit osztag, a legnehezebb küldetésekben is kellőképp helyt állnak.

ÖSSZEFOGLALÓ

Szerencsére a mai, inkább a mennyiségre és profitra törekvő fejlesztők között is fel-fel tűnnek olyanok, akik tényleg valami egyéni dologgal szeretnék megörvendeztetni a világot. A Sheep! mind koncepciójában, mind kivitelezésében nagyszerűre sikerült. Eredeti ötlet, nagyszerű csomagolásban, és erőteljes kihívás jellemzi a programot. Nehéz, de nem lehetetlen, és éppen ezért hajtja az embert, aki csak terelget, terelget, néha picit szitkozódik, majd kezdi elölről...

POZITÍVUM

- Eredeti ötlet, nagyszerű kidolgozással
- Különböző viselkedésű pásztorok és birkafajták
- Tökéletesen modellezett „birka- IQ" :)

NEGATÍVUM

- Kicsit körülményes menürendszer – nem lehet újra kezdeni az adott pályát, csak ha lejár az idő
- A valódi „birka-intelligencia" néha azért nagyon bosszantó

GRAFIKA	74 %
ZENE	85 %
ÉRTÉK	87 %



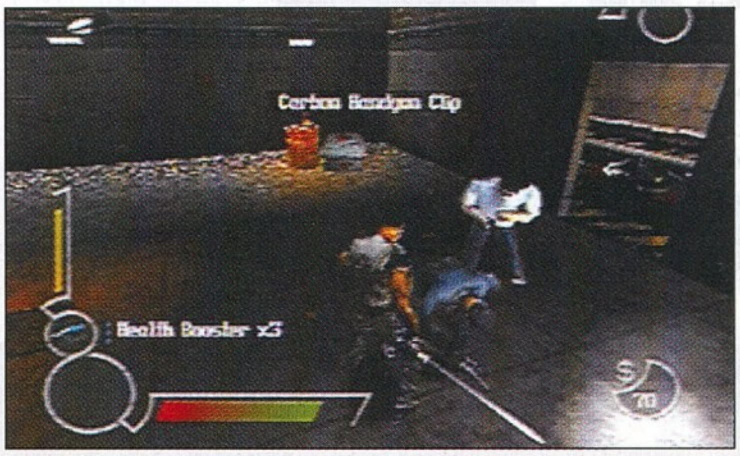
Hát ez a Penge kissé rozsdásra sikerült

BLADE

Playstation

Típus	Akció
Kiadó	Activision
	www.activision.com
Fejlesztő	Mammerhead
Megjelenés	2000 november 2. NTSC

Blade. Szerintem nincs sok olyan akciófilm kedvelő, aki ne látta volna ezt a filmet, főszerepben a Wesley Snipes nevű úriemberrel, aki szerintem hatalmasat alakított. Ha valaki nem látta volna: a főszereplő tiszteletbeli vámpírvadász, aki méretes pallosával megszállottan irtja a gonosz, emberfeletti erővel rendelkező vérszívókat. Ez a szokása legalább olyan tiszteletet parancsoló, mint meglepő, lévén ő maga is vámpír, méghozzá a 2.0 verziószámú nullszériából, amely a mezei 1.0-tól abban különbözik, hogy viszonylag jól bírja a nap sugarait. Egy törekvő 1.5-ös vámpír egy szép napon kitalálja, hogy vámpíristen lesz belőle, amihez mindenképpen szüksége van egy 2.0-ás vámpír (azaz Blade) vérére. Mivel a főhős semmi esetre sem kíván az önkéntes véradók táborába lépni (sőt: kimondottan sérelmezi az elképzelést), ebből természetesen pofozkodás lesz. A történettel tehát nyilván nem az irodalmi Nobel-díjat célozták meg, mindössze a rendezőnek akartak egy látványos akciófilm elkészítéséhez szükséges alapanyagot szolgáltatni. Ennek a célnak pedig bőven megfelelt: a grandiózus fináléig ipari mennyiségű vér folyt el, és számtalan vámpírt vetettek a 'miszlikbe szabdalás' nevű sebészeti eljárás alá... Amikor pedig a film láttán a szórakoztatóipar fura urai megneszelték, hogy valami igencsak kasszasiker-szagú dolog fog kisülni belőle, a Blade is arra a sorsra jutott, amire a mai akciófilmek legtöbbje: játékot csináltak belőle.



▲ Két újabb kliens problémája oldódott meg

A játékban is valami hasonló lesz a feladatunk, mint amiről a film szólt: egy nagyobb tétel vámpírt kell halomra ölnünk. A történet elég érdekesen kezdődik. Blade, Whistler nevű segítője támogatásával éppen borsot készül törni a vámpírok orra alá, akik a dokkoknál rejtőznek. A küldetés sikeres befejezése után főhősünk alternatív útvonalon kényszerül elhagyni a terepet – metróval... Az utazás azonban gyorsabban és kellemetlenebbül ér véget, mint tervezték. A rádióba beszólva ráadásul nem Whistler, hanem egy idegen hang jelentkezik. Közli, hogy társunk a foglya, és ha még élve szeretnénk viszontlátni, végezzünk már el neki egy apró kis szívességet......

A program kategóriáját tekintve egy külső nézetű akciójáték. Blade a főszereplő, aki elrabolt, és túszul fogva tartott segítőjét, Whistlert szeretné kimenteni szorult helyzetéből. Blade-et irányítva kell végigverekednünk magunkat a pályákon, összeszedve a különféle fegyvereket, tápokat, valamint a nélkülözhetetlen kulcsokat.



Azaz, az „irányítani" szó talán erős kifejezés a dulgunkra: fogalmazzunk inkább úgy, hogy megpróbáljuk hősünket rábírni arra, hogy megtegyen bizonyos dolgokat. A kezelés ugyanis elvileg a Resident Evil óta már megszokott rendszeren alapul, de valahogy nem sikerült maradéktalanul leutánozni: ha csak simán megyünk, akkor főhősünk roppant érzékeny a legapróbb mozdulatokra is, harcban viszont egy álmos tehén sebességével reagál.

A lehetőségek tekintetében is mintha pár évvel ezelőtt lennénk. Csak ugrani, rúgni és ütni/lőni tudunk. Ennyi. Se nézelődés saját szemszögből, se guggolás, se látványos ütéskombinációk – azért ez szegényes repertoár egy vámpírvadásztól! A játék talán legkidolgozottabb része



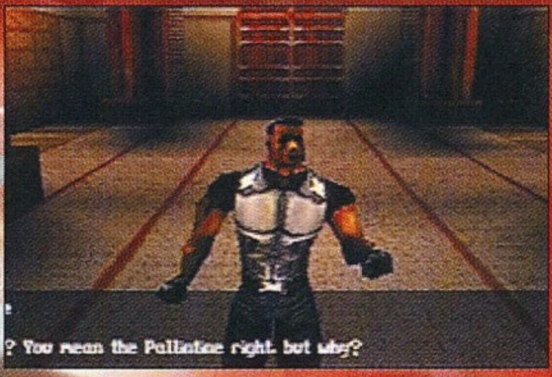
▲ Mindenhol fejetlenség a játékban, még a rendőrségen is...

a fegyver-szekció. Minden, a filmben megismert elimináló eszköz felbukkan. Ezek használatát könnyíti meg az automata célzás, amely a célra tartáson kívül jelzi még a célpont „típusát" (ember, vámpír) és életerejét. A felszedhető tárgyakból ugyan nincs sok, de nem is igazán lenne szükség többre. Ezekből csak korlátozott darabszámot cipelhetünk magunkkal, tehát nyugodtan használjuk el, később úgysem jövünk értük vissza. Egy igen pozitív és hasznos ötlet azonban, hogy amíg a tárgylistában illetve a fegyverek között kotorászunk, a játék áll, így nem kell kapkodni, van idő reagálni az eseményekre.

A játék „operatőr"-ét ki kell rúgni! Ha azt művelné élőben valaki, amit a játék kamerája „csinál", soha többé nem kapna munkát a szakmájában! Késik, mint a borravaló, legtöbbször inkább mutat a hátunk mögé, mint előre, beragad a falba – egyszóval használhatatlan. A csatákban olyan lassan mozdul utánunk, hogy ha valaki hátulról találna megtámadni minket, inkább fussunk el egy kicsit, mint ott helyben nekiálljunk forgolódni, mert az biztos halál. A legjobb példa ennek bizonyítására a következő eset: beugrottam egy első emeleti szobába, ekkor a kamera beállt a sarokba. Kiugrottam a padlón levő lyukon, levágtam egy ellent, megszereztem a kulcsot, kinyitottam az ajtót, majd megküzdöttem még két gonoszdival. Mindezt teljesen vakon kellett megcsinálnom, ugyanis a kamera végig ott állt a szoba sarkában. Utána még vagy öt percig ugráltam, bohóckodtam, mire sikerült kirángatni a kamerát a helyéről! Szép volt, fiúk!

A 21 pályából álló játék története egyébként még tetszene is, és a játék motorjával készült bejátszások még tovább fokozzák a filmszerű hatást. A játékmenet viszont közel sem adrenalinpumpáló. Szinte semmi kihívás nincs benne, az út teljesen lineáris. A néha felbukkanó elágazások sem okoznak órákig tartó fejtörést, és nem igazán különböznek egymástól, csak a helyszínben és az ellenfelek számában (abban is csak esetenként). Egy klasszikus, kevés fantáziával megáldott „menj ide, menj oda, közben ölj le mindenkit" játék, amely a játéktermekben sokkal nagyobb sikert arathatna. Némi változatosságot csempész az enyhe unalomba, hogy bizonyos időnként találkozunk főellenségekkel is, akik sokkal keményebbek, mint a többiek. Ezeket mindig csak egy





▲ Na, ugye hogy jól nézek ki?!



▲ Rend a lelke mindennek



▲ (vizi)Liliomtiprás

adott (nem sokkal előtte található) speciális lőszerrel/fegyverrel kérhetjük meg, ugyan tanúsítsanak már egy kicsit passzívabb viselkedést.

A főhős minden tekintetben kidolgozott. A feje, testalkata igen hasonlít az eredeti színészre, a hangját pedig ténylegesen Wesley adta. A mozgáskultúrája is meglehetősen sokrétű, s tömegben igencsak látványosan néz ki, ahogy karddal/lábbal amortizálja az ellent.

Az ellenfelek azonban kissé összedobáltak, félig kész termékeknek tűnnek. Összesen 31 fajta teremtmény ránk rontó légióit kell elinimálnunk, melyek között éppúgy megtalálhatók az emberi bábok, mint a Sötétség Gyermekei. A különféle lények más-más fegyverekkel győzhetők csak le. Ez elvileg pozitív dolog lenne, de itt is vannak gondok. Az odáig oké, hogy a vámpírokat jobban fogja a kard, mint a lőfegyver, de a sima, fánkon élő gyalogrendőrt miért kell egy óráig kaszabolnom ahhoz, hogy végre lepihenjen?!

A grafikáról is csak elmarasztalóan tudok nyilatkozni, és ez azért igen szomorú: az akciófilmek fogyasztói ugyebár nincsenek különösebben rászorulva a különösebben mély és összetetett történetszövésre, ha megkapják azt, amiért beültek a moziba: a látványt! Ugyanez áll az akciójátékok esetében is, de amíg a film esetében a fogyasztó teljes elégedettséggel állt fel a székéről, addig a játéknál erről már távolról sem lehet szó. Az első gondom a fényerővel volt. Lehet, hogy nem a legújabb a TV-m, de az, hogy a legvilágosabbra véve sem sokat láttam a játékból, azért egy kicsit erős. Vizuális élményről egyébként szó sem lehet: a helyszínek csak néha tartalmaznak valami érdekességet, az esetek többségében unalmas, összedobált textúrákat látunk és gyengén kidolgozott objektumokba botlunk bele. (Azokba is csak jobbára elméleti síkon, lévén egy kukkot nem látunk.) A legkidolgozottabb figura a főszereplő maga, a többiek inkább csak hevenyészett alakzatok. Kevés minden lőhető szét, ellenben igen sok mindenben tudunk elakadni.

Akár a játék, a hangok is csak a közepes szintet érik csak el. A fegyverek hangjai még jók lennének, de kb. ennyi az összes, ami a játék audiot érintő vonatkozásaiban értékelhető. Ezenkívül csak minimális szintű zajt vagy hangeffektet halhatunk, és azok sem az élvonalba tartoznak. A háttérzaj (akarom mondani háttér"zene") nem zavaró – feltéve, ha nyugalmunkról előre gondoskodván kikapcsoljuk azt.

Az egész játékból süt a befejezetlenség, és az összedobáltság. Egy ilyen ősssel, mint a film, azért ennél sokkal életképesebb leszármazottat érdemelt volna. Számomra csalódást okozott a program, ennél sokkal jobbat vártam. Kezelhetetlen, idegesítő, és kihívás is csak az ellenfelek száma miatt van benne. Miért nem lehet egy játékot rendesen, 100%-ig készen kiadni? Lehet, hogy szorít a határidő, de ez így sokkal nagyobb veszteség, mint egy rövid csúszás. Logikát és gondolkodást nem igényel, elakadni szinte lehetetlen. Ez az a játék, amit csak fanatikusoknak tudok ajánlani, és nekik is csak akkor, ha maguk mellé készítenek pár doboz nyugtatót...

Már csak egy valamit nem értek: hogy adhatta Wesley Snipes ehhez a nevét?!

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ Jól van, tesó, én már megyek is!



▲ Szerepcsere: most én vagyok a fogó, és te szaladsz előlem!

ÖSSZEFOGLALÓ

Íme, itt az elrettentő példa, hogyan lehet egy sikeres filmből harmatgyenge játékot készíteni. A játékos egyszerűen képtelen élvezni a pozitívumokat, mert minden másodpercben éri valamilyen kellemetlen meglepetés. A borzalmasan lassú és unintelligens kamerakezelés, és a nehézkes irányítás pillanatokon belül elveszi az ember kedvét, és csak muszájból, összeszorított fogakkal játszik vele. Az alapvető kényelmi és játszhatóságot segítő funkciók hiánya tovább rontja az összképet. Az eredeti film szerepel a szubjektív Top10-emen, de ez a játék sajnos csak a „futottak még" kategóriában kaphat helyet.

POZITÍVUM

- Érdekes, kidolgozott háttértörténet
- Blade mozgása nagyon jól el lett találva
- Wesley Snipes eredeti hangja

NEGATÍVUM

- Katasztrofális kameramozgatás, gyenge grafika
- Monoton, lineáris játékmenet
- Tele van borzalmas hibákkal

GRAFIKA	70 %
ZENE	72 %
ÉRTÉK	65 %



▲ És igaz! A cro-magnoni ember tényleg használt szerszámot!



▲ Mégsem a méret a lényeg, látod?



TORNEKO

„Obi-Van Torneko, maga az utolsó reményünk."



▲ Nincs is annál szebb, mint amikor az asszony elégedett

Veterán szerepjátékosok talán még emlékeznek a nintendós Dragon Warrior IV-re és egyik legérdekesebb szereplőjére, Tornekóra, a nem éppen soványságáról híres fegyverkereskedőre. Az Enixnél gondoltak egyet, és elhatározták, hogy egy külön játékot szentelnek neki, amelynek végre nemcsak mellék-, hanem rögtön főszereplője lehet. Nyilván ez lehetett az utolsó reménye a hírességé válás útján, mert a neki szentelt játék a Last Hope alcímet kapta.

A játék elején láthatjuk, amint Torneko éppen visszatér szülőfalujába, ahol szomorú hírek várják – az ilyen játékok jó szokása szerint neki kell megmentenie földijeit egy gonosz átoktól. A program sem külsőleg, sem belsőleg nem hasonlít a manapság megjelenő RPG-kre – hogy ez a hátrányára vagy előnyére vált-e, azt mindjárt meglátjuk. A játék japán verziója – amely már több, mint egy éves – viszonylag népszerű volt: 600 ezer darabot adtak el belőle a szigetországban, amely ugyan nem vetekedhet egy Final Fantasyvel vagy egy Pokémonnal, de azért elég szép eredménynek számít. Igazándiból ezen eladási statisztikának köszönhető, hogy a játék végül mégis megjelent angolul.

A játék alapjai a 80-as évek elején népszerű, még "karakteres grafikát" használó szerepjátékokig nyúlnak vissza, amilyeneket manapság már csak a számítógépes játékok képzeletbeli múzeumában láthat az arra vetődő látogató. (Hogy azért annak idején is volt egy jó adag ráció bennük, talán mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a mai, teljese mértékben a látványeffektusokra kihegyezett játékok uralkodása idején is lát bennük fantáziát egyegy kiadó – és a piaci eredmények még a mai napig is igazolják őket!) Aki ismeri ezeket a játékokat (pl. Rogue, Moria), az ezeknek az "őskövületeknek" szinte minden elemét felfedezheti a Tornekóban (egy irányítható karakter, véletlenszerűen generált labirintusok, körökre osztott rendszer). Két dolog van, amiben a Torneko többet nyújt, mint ezek a játékok – a grafikájában és a háttértörténetében.

A Torneko egy felülnézetet használó, körökre osztott, labirintus-felfedező játék, csakúgy, mint a Squaresoft Chocobo Dungeonje. Torneko háza és szülőfaluja szolgál „bázisul", innen indulunk a feladatokra, küldetések után ide térünk vissza és itt kapjuk meg a következő teljesítendő missziót is. Hősünk feladata, hogy felfedezze a véletlenszerűen generált labirintusokat, lemészárolja az agresszív szörnyeket, kincseket gyűjtsön és tulajdonságait tápolja. A játék körökre osztott rendszert használ, azaz amikor Torneko egyet lép vagy üt, akkor a szörnyetegek is egyet léphetnek vagy üthetnek. Ebből azért látszik, hogy abszolút nem kell (és mellesleg nem is lehet) bonyolult taktikákat bevetni csaták közben – a legtöbb ellenség és labirintus igen egyszerűen kivégezhető, egyre kell csak figyelnünk: ne hagyjuk, hogy a szörnyek bekerítsenek bennünket, mert akkor könnyedén lemészárolnak bennünket.

A labirintusokban való tájékozódást az egész képernyőt elfoglaló és átlátszó automatikus térkép segíti. Ezen a térképen folyamatosan látható a már bejárt terület, valamint a felvehető tárgyak és a legyőzendő szörnyetegek is. A tárgyak egyébként ismerősek lehetnek mindenkinek, aki már életében kipróbált egyetlen szerepjátékot is. Hősünk közelre és távolra ható fegyverekkel és pajzsokkal szerelheti fel magát. A különféle gyógynövényeknek változatos hatásuk lehet – van amelyiket el kell rágni, és van amelyiket hozzá kell vágni az ellenségekhez. A varázstekercsek az összes ellenségre hatnak, a varázspálcák pedig csak arra, akire rámutatunk velük – egytől-egyig valami olyan dolgot csinálnak a szörnyekkel, amelyeknek már csak az ötlete ellen is vadul tiltakoztak volna, ha esetleg a pofozkodás előtt közvéleménykutatást rendeztünk volna a köreikben.

A labirintusokhoz hasonlóan a tárgyak elhelyezkedése is teljesen véletlenszerű, így már rögtön két biztosíték is van arra, hogy a pályákat ne lehessen bebiflázni – hogy ez jó vagy rossz, azt mindenki döntse el maga, de az viszont biztos, hogy a szavatosságot tekintve azért igencsak nagy előny.

A játék irányítása nagyon egyszerű, és mindenki könnyedén beletanul pillanatok alatt. Az egyetlen nehezebb dolog a kezelésében az „átlós" irányú mozgás, de ezt szerencsére már az első labirintusban megtanítják nekünk.

Ahogy haladunk előre a játékban, úgy teszünk szert újabb képességekre (pl. tárgyak összeolvasztása), és úgy nyílnak meg előttünk újabb és újabb épületek a falunkban. Előmeneteleinkről a Torneko házában lévő könyvből tájékozódhatunk, ahol különféle statisztikákat is találhatunk teljesítményünkről, többek között a legmagasabb elért szintünkről, vagy arról, hogy melyik labirintusban mészároltuk le a legtöbb szörnyet.

A szokásos RPG-s statisztikák mellett helyet kapott a programban egy sajátos helyi vonatkozás is: a Torneko jóllakottsá-

Playstation

Típus	RPG
Kiadó	Enix
	http://www.enix.com/torenko
Fejlesztő	Chun Soft
Megjelenés	2000 november 16. NTSC (-PAL)





▲ A temető elég vészjósló hely még nappal is



▲ Hangyatok már békében!







▲ A Király él! Ha nem is Jimmynek hívják, megkapjuk tőle a következő feladatot



▲ Csiga-biga, gyere ki, mert rádgyújtom a házadat!



▲ Hű, de szépen összegyűltünk!



▲ Az ördög nem alszik, de lila pizsamát visel

gi fokát jelző műszer is. Ha hősünk éhes, akkor folyamatosan veszít életerejéből, ezért igyekezzünk állandóan ellátni valamilyen élelmiszerrel.

A játék talán legnagyobb hibája, hogy nem igazán jutalmazza a játékost semmivel (már ha nem számítjuk ide az újabb labirintusokat, persze). Minden sikeres labirintus-látogatás után hősünk ismét első szintű lesz, elveszíti a menet közben megszerzett tapasztalati pontjait, életerejét valamint, – amíg meg nem javítjuk raktárunkat – tárgyainak nagy részét is. Igaz, később a pénzünkből egy küldetés előtt plusz szinteket vásárolhatunk magunknak, de ezek a szintek csak az aktuális labirintusra vonatkoznak, utána ismét első szintűként tombolhatunk tovább. Így sajnos pontosan az az élvezet veszik el, amely minden RPG sava-borsa – a karakterfejlesztés. Torneko soha nem lesz erősebb és hatalmasabb, mint a játék legelején, de különösebben új leküzdendő feladatok sem nehezednek az idők folyamán: mászkálunk a labirintusban, keressük a lefelé vezető lépcsőt, irtjuk a szörnyeket és felszedegetjük a cuccokat – miközben tudjuk, hogy ennek nem sok értelme van, mert a pálya végén úgyis elvesztünk mindent. Sajátos. Szerény véleményem szerint egy RPG-ben nem azért kellene küzdeni, hogy egy könyvben azt olvashassuk, hogy mi volt a legnagyobb szint, amit elértünk a játék folyamán…

Néhány apró meglepetés azért van a programban, amivel a készítők a kitartó játékosokat szeretnék jutalmazni. Ha elérünk bizonyos előre meghatározott dolgokat (pl. megöljük Tornekót az összes lehetséges módon), akkor jutalomban részesülünk.

A játék egyetlen pozitív oldala a nem éppen szokványos grafikája. A gyurmafilmekre emlékeztető intro számomra több élvezetet okozott, mint maga a játékmenet. A játék karaktereinek tervezője egyébként a közismert (legalábbis a manga rajongók körében közismert) Akira Toriyama, akiben többek között a Dragon Ball alkotóját. A karakterek éppen ezért – hasonlóan a hátterekhez – nagyon jól néznek ki, legalábbis a stílus adta lehetőségeken belül.

A sok apró hiba és az eléggé leegyszerűsített játékmenet ellenére elég jól el lehet szórakozni a Tornekóval. Ezt azonban csak akkor tegyük, ha még a Nintendós "ős" szerepjátékokon nevelkedtünk (amely manapság inkább már akciójátéknak minősülne), mert különben hatalmas csalódás fog érni minket. Aki a sztoriközpontú, látványos csatajelenetekkel megtűzdelt RPG-k rajongója, az messziről kerülje el, mert a látvány körülbelül úgy aránylik a Final Fantasy IX-hez, mint a Final Fantasy III – aki azonban beéri kevesebbel is, annak jó választás lehet, különösen akkor, ha nem mennek az idegeire a véletlenszerűen generált labirintusok.

Caris
(caris@vogel.hu)



▲ Fellendítem a bolti forgalmat



▲ Kár, hogy néha a térképtől nem lehet látni, mi is történik a játéktéren



▲ A kék szmötyi szétverésének jutalma egy varázstekercs

ÖSSZEFOGLALÓ

Torneko jött, látott és sajnos veszített, ékes bizonyítékaként annak, hogy a japán játékosok más jellegű programokat részesítenek előnyben, mint a világ többi részének lakói. A japán sikerprogram a világ másik felén (szerintem) nem sok embert hoz lázba. Sajnálom a Tornekót, mert kis odafigyeléssel sokkal jobb játék lehetett volna belőle.

POZITÍVUM

- Jópofa hangulat
- Gyurmafigurák az animációkban

NEGATÍVUM

- Nem fejlődő főhős
- Véletlenszerűen generált labirintusok
- Nem túl változatos

GRAFIKA	68 %
ZENE	82 %
ÉRTÉK	71 %

Playstation

Típus	Akció
Kiadó	Konami
	www.konami.com
Fejlesztő	Universal Interactive Studios
Megjelenés	2000 november 22. NTSC

THE MUMMY

Tomb raidelés Lara nélkül



▲ A bányász-szakszervezet ismét tiltakozó akciókba kezdett

Mióta üzlet a játékkészítés, azóta csak úgy áradnak felénk a filmek alapján készített játékok. Ezek a kiadók és a fejlesztők kedvencei, hiszen a kiadó biztos profitra tesz szert – akinek tetszett a film, biztos megveszi a játékot – a fejlesztők pedig rengeteg munkát tudnak így megspórolni: nem kell a történeten gondolkodni, és a videókat is el lehet intézni a filmből kivágott jelenetekkel. Ezeknek a játékoknak az egyik legfeltűnőbb általános jellemzője az, hogy igen gyenge minőségűek.

A legújabb próbálkozó a Múmiából készült játék. A film tavaly jelent meg, és igen sikeres lett. Hogy ennek mi volt az oka, azt nem igazán értem, olyan mérvű közhely-keverék a film, amit még nem láttam. Minden szereplőnél első pillantásra lehet tudni, hogy mi lesz a sorsa: a dagadt az ostobaságának áldozata lesz, a sovány a kapzsiságáé, a szende könyvtáros és a széparcú kalandor pedig boldogan csókolózva tevegelnek majd bele a sivatagi naplementébe. A vizuális trükkök sem olyan kitűnőek, hiszen vele egy évben jelent meg a Mátrix és a Star Wars első része is. Ennek ellenére megdöntött néhány rekordot, tavaly például a második legtöbb példányszámban eladott DVD-díjat gyűjtötte be – nem csoda, hogy készül a második rész, és megjelent a játékverzió is.

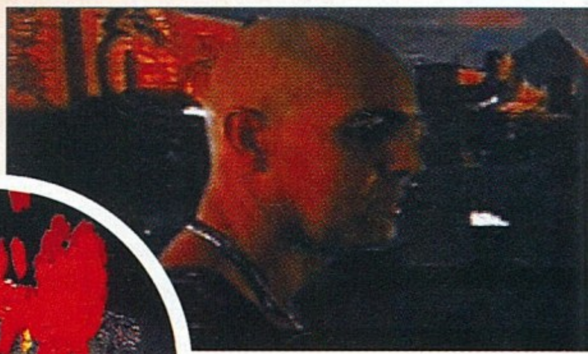
A film története igen egyszerű: ostoba kocarégészek felélesztenek egy elátkozott múmiát. Ő volt vala Imhotep, a főpap, aki eltévelyedett, és szemet (kezet, egyebeket) vetett a fáraó szeretőjére – és most heroikus küzdelem árán megsemmisítik. A történetet a film főszereplője egy mondatban összefoglalta: „kiszabadítani a nőt, megölni a Gonoszt, megmenteni a világot". Ehhez nem hiszem, hogy kommentár kéne…

A játék tulajdonképpen a Tomb Raidert utánozza, annak is a negyedik részéhez hasonlít leginkább, hiszen ez is Egyiptomban játszódik. Mi Rick O'Conell szerepét vesszük át, aki először kincset keres, majd a játék későbbi részében már életéért küzd. Tetteink a Halottak Városában zajlanak, és szinte végig katakombákban fogunk botorkálni. A botorkálás kétszeresen is jó szó, hiszen egyrészt olyan sötét van, hogy a két méterre levő fáklya már nem látszik, másrészt meg az irányítás sem sikerült a legjobbra. Ez főleg ott figyelhető meg, hogy ha kiadunk egy parancsot, O'Conell egy másodperc múlva kezdi el végrehajtani, és aki már játszott hasonló programmal, az tudja, hogy egy másodperc mennyit számít. Ehhez még hozzájön, hogy hátrafelé valamilyen okból csak araszolni tud karakterünk. Emellett az irányítással nincs más gond, ráadásul az első pályán mindent elmagyaráz a program. Szerencsére a játékban van automata célzás, és O'Conell mindig a legközelebbi ellenfél felé tartja a fegyverét

A játék grafikája is a Tomb Raiderre hasonlít – a probléma az az, hogy az első részére, tehát kicsit eljárt felette az idő. Ez főleg hősünk animációján figyelhető meg, mert igen idétlen mozdulatokkal közlekedik. A katakombák belsejével sincs minden rendben: a falakon ugyanaz a négyféle textúra ismétlődik, és csak a békesség kedvéért nem hasonlítom a Tomb Raider legújabb részéhez. A hangokkal már jobb a helyzet, egyrészt mert a film zenéjével nincs semmi gond, másrészt meg követi az eseményeket. Ez azt jelenti, hogy amíg a sírban kóborlunk, és az ősi titkos ajtók mögött levő üregekből szedjük össze a töltényeket (khm…), addig andalító zene szól, de amint nekünk támad három múmia, egyből megvadulnak a muzsikusok is.

Legfőbb feladatunk a kincsek összeszedése (négy kincsért kapunk egy ősi fegyvert), valamint a kijutás az adott labirintusból. Tulajdonképpen mindegy, hogy mit is kell éppen csinálni, a lényeg az, hogy menj végig a járaton, úgyis megtalálod/legyőzöd, amit kell. Ellenfeleink között lesznek arab bányászok, mumifikált papok, húsrágó bogarak, no meg néhány csapda. A lista nem túl impozáns, mint ahogy a játék sem az.

Grath
grath@mail.datanet.hu





▲ Ősellenségünk teljes (sz)épségében...



▲ ...és kissé leromlott állapotában



▲ Unokáink sem fogják látni. Se a műemléket, sem a bányászt

ÖSSZEFOGLALÓ

Ezt a játékot valószínűleg senki nem fogja élvezni, tulajdonképpen még alkotói sem nagyon törődnek vele. Ez abból is lemérhető, hogy a hivatalos weboldal kimerül egy logóban, két sor lelkendezésben, és egy „under construction" feliratban. Ha már hatszor végigjátszottad a legújabb Tomb Raidert, és még mindig valami hasonlóra vágysz (fene a gusztusod), akkor tegyél vele egy próbát – biztos elmegy a kedved.

POZITÍVUM

- Akció-érzékeny zene
- Mint mindennek, egyszer ennek is vége szakad...

NEGATÍVUM

- Elrontott irányítás
- Minden pálya ugyanaz
- Évekkel lemaradt grafika

GRAFIKA	65 %
ZENE	85 %
ÉRTÉK	**57 %**

1 ntsc



DUKES OF HAZZARD

Lent mélyen délen borul az Éden

Playstation

Típus	Autós akció
Kiadó	SouthPeak Interactive
	www.southpeak.com
Fejlesztő	Sinister Games
Megjelenés	2000. december NTSC

Alig egy év telt el azóta, hogy Hazárd megye Lordjai először faroltak be Playstatiönre, és máris kezünk közé kaphatjuk a második részt is. A Duke család ismét akcióba lendül, és ahogy az várható, kő kövön nem marad. Az ismerkedés procedúráján gyorsan túl is eshetünk: gondolom, nem kell senkinek bemutatni a játék szereplőit, hiszen nagy sikerrel futott (és fut újra napjainkban is) a tévésorozat. A lényeg az, hogy nemcsak a fiúk, de minden mellékszereplő is ismét hozza megszokott formáját.

Az alapvető különbség az első részhez képest az, hogy most már nemcsak a fiúk jó öreg Lee Generálisát nyúzhatjuk, hanem például Daisy dzsipjét és Jesse bácsi teherfurgonját is. A karakterek is változnak a 18 pályányi megyei tekergés során, viszont most sem szakították a fejlesztők azzal a hagyománnyal, hogy a sztorit az egyes pályák közötti átvezető filmekből ismerjük meg lépésről-lépésre, illetve ezekből jövünk rá, hogy mi is a tennivaló a következő pályán. Ezek elég frankóra sikerültek, mert mindenki tökéletesen felismerhető: a Duke fivérek (Bo és Luke), Jesse bácsi, Daisy és az elmaradhatatlan Roscoe seriff és Hogg főnök. Mikor Daisyt és Missyt megláttam, valahogy az jutott eszembe, minden tervezőnek furcsa elképzelése van a női test arányos ábrázolásáról. (Vagy csak sokat Tomb Raiderezett) A grafikát tekintve még nem sikerült az összes hibát kiküszöbölni az első rész óta: pixelesnek ugyan még pixeles, de mégis letisztultabb a látvány.



Mielőtt azonban leülünk játszani, tisztázzuk magunkban, hogy merre van a bal, és merre van a jobb, mert a kedves fejlesztő bácsik nem könnyítették meg a szegény halandó játékosok sorsát: a kanyarok az utolsó pillanatban tűnnek fel, és hiába segít nekünk a gép – az aktuális emberke, akivel adott pályákon kocsikázunk ellát minket mindenféle jó tanáccsal –, mire észbe kapunk, már az erdőben robogunk. Külön büntetés, hogy nincs összhangban a látvány és a valódi környezet: sokszor azt hinnénk épp elférünk egy szűkebb kanyarban, helyette meg nekiütközünk oldalt a annak a bizonyos jó öreg láthatatlan falnak.

Első – és nem túl meglepő – feladatunk kimenekíteni Bot és Luke-ot a rendőrök kezéből. Ez nem tűnik nehéz feladatnak, de azért nem árt felkapkodni a kezünk ügyébe kerülő villáskulcsokat, meg persze mindent, amit csak fel lehet szedni. Ahogy a játék során teljesítjük a küldetéseket, megtudhatjuk, hogy az egész kavarodás oka egy bizonyos „Mean Green Machine". A pályák egyébként nem túl nehezek, igaz, amikor az olajszintre figyelve kell Jesse bácsi öreg verdájában kocsikázni, nem árt, ha nekikészülünk a dolognak – némi nyugtatóval.

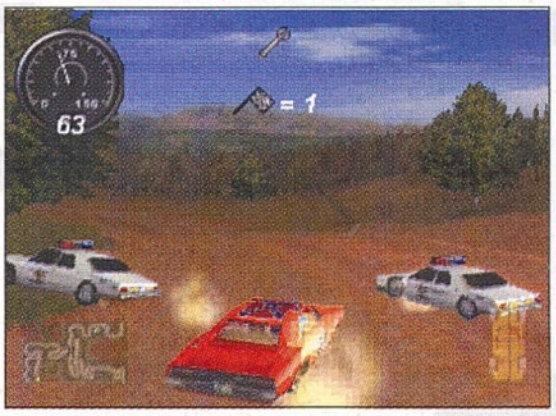
A pályán belüli töltések eléggé idegtépőek, és a mentéssel is el kell vacakolnia az embernek, mert ehhez vissza kell lépnünk a főmenübe. A zene ellenben nagyon kellemes – aki szereti a sorozatot, az tudja miről beszélek – és ahogy egyre jobban belemelegedünk a játékba, egyre inkább úgy érezzük, hogy mi is a Duke-család tagjai lettünk.

Különösebb forradalmat nem fog jelenteni a játék a maga kategóriájában, de azért talán érdemes vele eltölteni egy hétvégét. Ha nem is egy Gran Turismo, de azért a Dukes of Hazzard 2: Daisy Dukes it out érdekes színfoltja lehet a polcunknak – azoknak legalábbis mindenképpen, akik komálják a filmsorozatot.

Anita



▲ Roscoék szó szerint ránk másznak



▲ Hazárd megye teljes rendőrállománya (Rosco és Enos) minket üldöz

ÖSSZEFOGLALÓ

A roppant impozáns nevet viselő Dukes of Hazzard II: Daisy Dukes it out tulajdonképpen klasszikusnak nevezhető abban a tekintetben, hogy mennyire középszerű. Már az első rész sem borzolta fel különösebben a piac hullámait, és most is pont ugyanez a helyzet, mint annál: sem technikailag, sem grafikailag nem kapunk semmi különlegeset (sőt, a kivitelezésbe belecsúszott néhány bántó baklövés), a játékot mégis el fogja adni a neve. Ha pedig már a névnél tartunk: a játék azért egy fontos dolgot azért mégis tartogat számunkra, nevesen a film remekül eltalált hangulatát. Azt ugyanis sikerült elég jól átmenteni a feldolgozásba is, és talán ezért még szemet hunyhatunk a csomagolás hiányosságai felett.

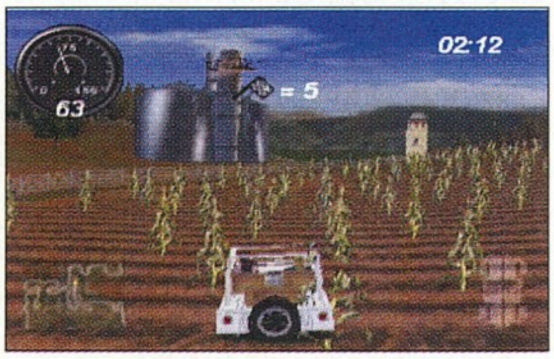
POZITÍVUM

- könnyű irányítás
- viszonylag hosszú pályák
- kitűnő hangulatú zene

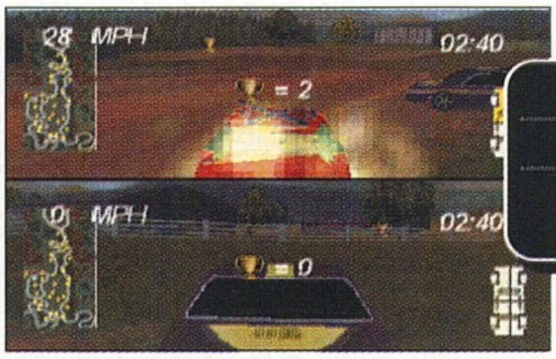
NEGATÍVUM

- a pályán belüli töltések marha idegesítők
- kicsit egyhangú grafika

GRAFIKA	61 %
ZENE	84 %
ÉRTÉK	71%



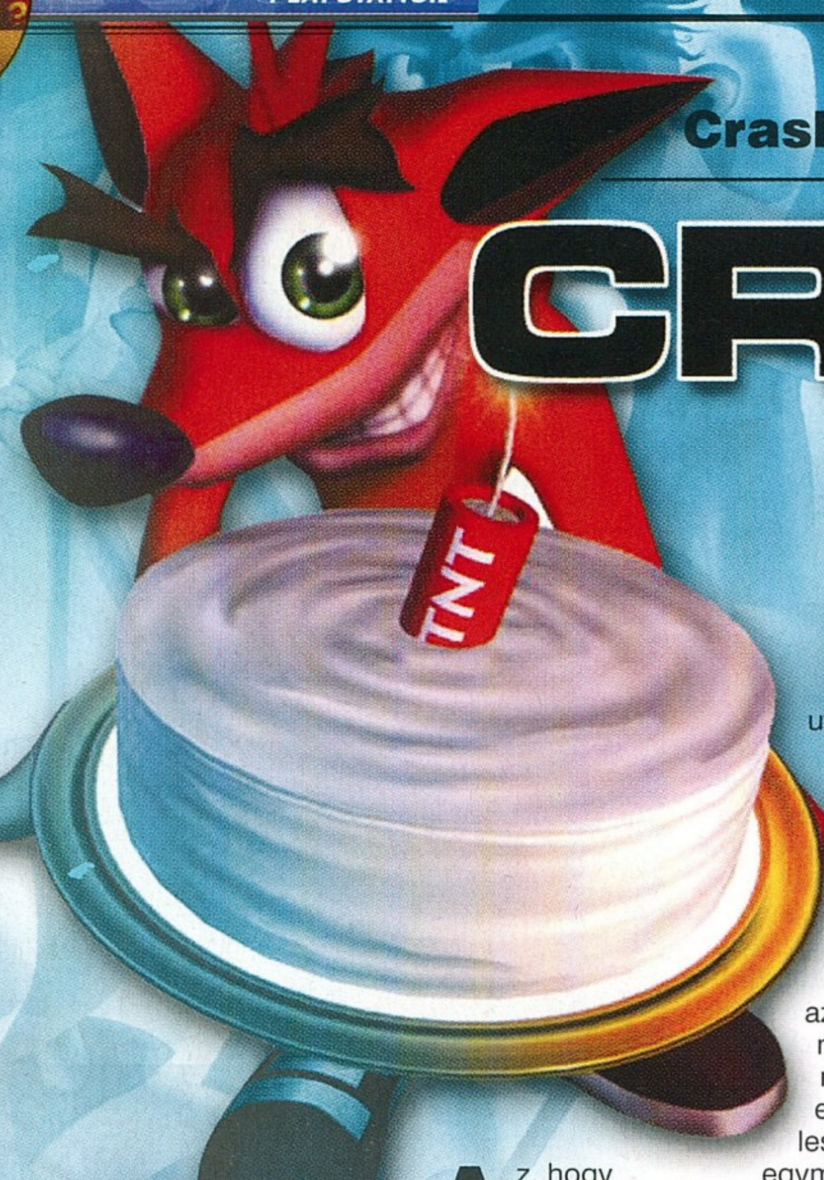
▲ A Duke-okkal nem lehet kukoricázni



▲ Aki több kupát gyűjt, az lesz a győztes

Crash utolsó húzása Playstationön

CRASH BASH



Playstation	
Típus	Társasjáték
Kiadó	SCEE
	www.sony-europe.com
Fejlesztő	Eurocom Entertainment
Megjelenés	2000 november 17.
	PAL/NTSC

Az, hogy egy sikeres filmnek hamar megjelenik a folytatása, nem egy új dolog. Az, hogy ugyanez történik a sikeres játékokkal, szintén nem az. Az viszont, hogy egy sikeres játéknak egy éven belül megjelennek a klónjai, már nem olyan régi keletű, alig pár éves tendencia. Gondoljunk csak a rengeteg Final Fantasyt majmoló szerepjátékra, vagy az ezerszám tenyésző Resident Evil–másolatokra. Ez a játékfejlesztőknek nyilván kényelmes megoldás, mert nem kell ötleteken törni a fejüket, sokkal hamarabb kész van egy klón. Amíg a másolatok jobbak, mint a modell, addig nincs is baj, ha azonban a dolog nem úgy sül el, ahogy kellene, nagy bukás lesz a dologból. Ennek a folyamatnak a legnagyobb „győztese" valószínűleg Crash és a Naughty Dog csapata volt.

Crash első három kalandja tulajdonképpen Mario és Sonic kalandjainak az átültetése volt PSX–re. A siker nem maradt el, köszönhetően a rengeteg titkos pályának, a jó grafikának és nem utolsó sorban Crash vagány jellemének. Ezután jelent meg a Crash Team Racing, amely szinte egy az egyben a Mario Kart másolata volt, csak a pályákat és a szereplőket cserélték ki benne. Ez a másolósdi akár a cég csődjéhez is vezethetett volna, de a Naughty Dognak nagy malaca volt, mert az embereknek bejött Crash keményebb, szemétkedős stílusa: mind a mai napig a Crash 3 az egyetlen, nem japánok által fejlesztett játék, amely túllépte az egymilliós eladást a keleti szigetországban. Az első négy részből több, mint 16 milliót (!) adtak el. A CTR után érkezett a hivatalos bejelentés: nem lesz több Crash–játék PlayStationre, viszont elkezdték a fejlesztést PS2–re és – a Sony legnagyobb bánatára – Xboxra is. Tulajdonképpen minden reklám nélkül (főként ha úgy nézzük a dolgot, hogy az előző részek megjelenésekor volt Crash–menü a Pizza Hutokban) érkezett meg mégis a sorozat ötödik, egyben utolsó része.

Az új játék már nem Sonic– vagy Mario Kart–másolat – ezúttal a Mario Partyt vették alapul. A játék tehát egy társasjáték, bár kicsit más felfogásban, mint a Nintendo remekműve. Ez egyrészt jó, mert Playstationre ilyen játék még nem nagyon jelent meg, másrészt viszont néhány szempontból sokkal rosszabbra sikerült, mint mondjuk a Mario Party 2 (ahol egyébként utálom Peachet, mert elvette a csillagjaimat az utolsó körben). A „kerettörténetre" nem érdemes sok szót vesztegetni: egy szereplőt kiválasztva kell legyőznünk a Gonoszt, és ehhez rengetegszer kell győzedelmeskednünk a többiek ellen.

A játék grafikája átlagosnak mondható, de egy társasjátéknál talán nem is ez a legfontosabb. Az mindenesetre elmondható, hogy a szereplők nagyok, jól kidolgozottak, és legalább könnyen megkülönböztethetőek. A jó középszer igaz a zenékre, is, semmi olyat nem raktak a játékba ilyen szempontból, amit nem hallottunk valahol. A hangok is elég közepesek, szöveg alig van a játékban, csak az eredményhirdető beszólásokat hallgathatjuk, amik teljesen Mortal Kombatosak („Cortex wins!"). A kezelést minden pálya előtt kiírja a program, úgyhogy ezzel senkinek nem lesz gondja. Az egyetlen negatívum az, hogy nagyon sokat tölt a gép. Ha egy játékból vissza akarunk lépni a főmenübe, hosszabb töltési időre kell számítani, mint egy nagyon összetett játék esetén.

A technikai részletekről ennyi bőven elég, hiszen partijátékról van szó; a Sony szerint mindenki ezzel fog játszani a haverjaival karácsony körül, tehát a játszhatóság illetve a többszemélyes játékmód az, ami igazán fontos. A játék felépítése szinte egy az egyben a CTR–re hajaz, ahol ugyebár minden pályán meg kellett nyernünk egy kupát és két gyémántot, majd ha megvolt minden az adott területen, mehettünk tovább a következő pályaegyüttesre. Itt is erről van szó, csak itt nem autóversenyben kell győzedelmeskednünk, hanem különféle kis játékokban. Ha minden pályán megvan a serleg, akkor mehetünk az adott szint főellenségéhez, akit szintén le kell győznünk. Ha ez is megvan, megyünk a következő



▲ Szegény kicsi Dingó, akármilyen jó golyófogó, ezt már nem bírja ki



▲ Hoppá! Kicsit elvetettük a sulykot





▲ Ping wins!



▲ Hamarosan begolyózunk



szintre, ahol új feladatok várnak ránk – ezekből szám szerint 28 van a játékban. Ez kicsit szegényesnek hangzik a Mario Party 64–féle versenyéhez képest, de ami még rosszabb, ez a 28 pálya tulajdonképpen úgy jön ki, hogy a hét alapverseny mindegyikének négy verziója van. Ez főleg akkor idegesítő, ha egyedül játszunk, mert így – kis változtatásokkal – rengetegszer kell minden pályán játszani. A pályák kétfélék lehetnek: vagy minél több pontot kell elérni, vagy nekünk kell életben maradni. Az ellenfelek néha nagyon összedolgoznak ellenünk, ami nagyon fel tudja dühíteni az embert. Ami mégis feldobja a dolgot, az a szereplők különbözősége. Minden karakter (természetesen majdnem mindenki feltűnik a Crash Team Racingből) más súlyú, és ez befolyásolja az egyes játékokban nyújtott teljesítményüket. A nagydarab játékosokat nehéz ellökni, illetve messzebbre tudnak dobozokat hajigálni, a könnyebbek viszont sokkal gyorsabbak, és nagyobbat tudnak ugrani.

Ha a játékra vagyunk négyen (na és van multitap adapterünk), és úgy kezdünk el játszani, minden megváltozik. Az idegesítő, monoton játékból tényleg egy fantasztikus hangulatú partijáték lesz, amely tökéletes például arra, hogy feldobjon egy bulit. Természetesen nem minden játékforma alkalmas erre, de a Ponghoz hasonló Crashball, vagy a szinte már minden játékban megjelenő Polar Panic (múlt hónapban a Little Mermaid 2-ben is szerepelt), tökéletesen alkalmas erre. Az előbbiben a négy játékos őrzi a kaput, és persze megpróbálja úgy irányítani a golyókat, hogy a többiek ezt ne tudják megtenni. Minél tovább bírjuk, annál nehezebb dolgunk lesz, ugyanis egyre több golyó kerül a pályára. Ennek a játéknak van egy olyan verziója, ahol a golyókat mágnessel meg tudjuk fogni, és onnan kilőni, és itt már sokkal nagyobb a szerepe a tudásnak, mint a szerencsének. Másik kedvencünk a Polar Panic lett, ahol kis jegesmedvéken „medvegolva" kell egymást lelökni a jégtábláról, ráadásul van egy lámpa, ami követi az eseményeket, és különféle felvehető dolgokat osztogat; ha jó dolgot kaptunk, akkor mindenki üldöz minket, hiszen ha nekünk ugranak, ők kapják meg, ha viszont valami negatív hatás ér minket, mi üldözzük a többieket, hogy átadjuk nekik az áldást. Ennek a pályának van olyan változata, ahol vihar tombol, és himbálózik a jégtábla, vagy egy rozmár tehénkedik rá az egyik oldalra, és ha nem vagyunk ügyesek, könnyen belepottyanunk a vízbe. A többi játék, ha nem is fantáziátlan, de nehézkesen játszható. Ilyen például a tankos Desert Fox (és változatai), ahol valószínűleg versenyt írtak ki rá, hogy ki tudja a legrosszabbul megoldani az irányítást, és a szerencsés nyertes művét beépítették a játékba.

Nekem nagyon tetszett, hogy nagyon könnyen ki lehet tolni a többiekkel, ami nyilván nem csak a kiabálás hangerejét erősíti, hanem az élvezhetőséget is. Ha nincs multitap adaptered, vagy nem tudsz magad köré gyűjteni vállalkozó kedvű egyedeket (ezt nem nagyon hiszem), akkor nem fogsz sokat érni a játékkal, csak ideges leszel tőle. Ha azonban minden együtt van a mókához, akkor próbálkozz bátran, ha a hét játék közül csak 2–3 tetszik meg, azzal is el tudtok lenni órákon, napokon keresztül.

Grath
grath@mail.datanet.hu



▲ Sebaj, a Titanic is ilyentől süllyedt el



▲ Repül a nehéz rakéta, ki tudja hol áll meg?



▲ Öreg rozmár, itt szobroz már

ÖSSZEFOGLALÓ

A program egyértelműen a Mario Party másolata. Amiért esetleg sikere lehet, az az, hogy PSX–re nem sok ilyen játék kapható. Ha van Nintendo64–ed, akkor mindenféleképpen a Mario Party 2–t ajánlom, azzal sokkal élvezetesebb a játék még a gép ellen is (illetve azzal élvezetes a játék gép ellen). Sajnálom a Crash Basht, de azt kell mondanom, hogy nem tudott felnőni az előző Crash–játékok színvonalához; lehet, hogy azért, mert a Naughty Dog keze nem volt benne a fejlesztésben?

POZITÍVUM

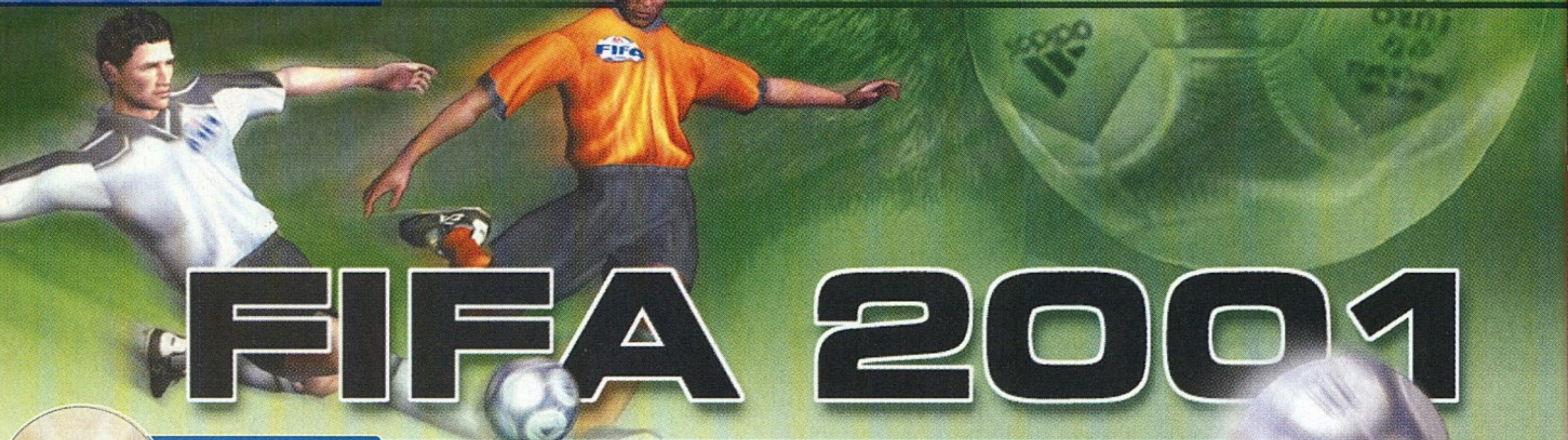
- A jól ismert „szemétkedős" Crash–hangulat
- Néhány nagyon jópofa játék
- Négyen játszva fantasztikusan szórakoztató

NEGATÍVUM

- Egyedül nagyon idegesítő
- Kevés játéktípus
- Hosszú töltési idő

GRAFIKA	75 %
ZENE	70 %
ÉRTÉK	**78%**





FIFA 2001

Csak az évszám változott...

Playstation

Típus	Sport
Kiadó	EA Sport
	http://fifa2001.ea.com
Fejlesztő	EA Sport
Megjelenés	2000 november PAL/NTSC



▲ Ennek a meccsnek fújtak





Nem sokkal az előző újság leadása után érkezett meg az EA Sports sorozat harmadik, talán mindegyikünk által jobban várt tagja a FIFA 2001, ami – legalábbis az EA Sports–sorozatot tekintve – az öreg kontinensen a témájául szolgáló sportág legnagyobb rajongótáborával rendelkezik.

A sorozat többi részéhez hasonlóan az introt érintő változásokat (a filmmontázs helyet a játék engine–jével lett megcsinálva) ez sem kerülhette el – persze miért is hagyták volna pont a FIFA–t kilógni a sorból? Ez nekem már a többinél sem tetszett különösebben, de ennek a zenéje azért elég kellemes (Moby – Bodyrock).

Amint azt megszokhattuk, a legnagyobb előrelépés a program grafikájában történt, bár a játékosokat borító textúrák minősége még hagy némi kívánnivalót maga után. Ugyanez a helyzet a játékosok fejével is: mintha klónozták volna őket, csak egy–két eltérő akad közöttük. A stadionok ugyan remekül kidolgozottak, de sajnos csak pár darab szolgál helyszínül. A gyakran meccs közben is változó napszakok és időjárási viszonyok azért megmaradtak.

A külsőségek mellett azonban nem túl sok időt fordítottak a készítők a belső érintő változtatásokra, hiszen a FIFA gyakorlatilag ugyanaz maradt, mint az előző részben. Nincsenek új lehetőségeink, a játszható csapatok száma sem bővült (bár szó se róla, mondjuk így is bőséges a választék), a különböző taktikai elemek, mint például a lesre állítás, a emberfogás lehetősége még mindig hiányzik a programból, sőt, a meccs közben csak a felállást tudjuk megváltoztatni, ha nem akarunk a menükben nyúlkálni. Az ilyen és az ehhez hasonló apró dolgoknál jön elő, hogy melyik sportokra is helyezik a hangsúlyt a tengerentúlon.

A játékosok mozgását újra felvették új szereplőkkel, ami többnyire hozza a szokásos kiemelkedő színvonalat, leszámítva egy apróságot: a játék során többször is sutának érezhetjük szeretett csatárunk, középpályásunk, védőnk (nem kívánt rész törlendő) mozgását, ami leginkább akkor fordul elő, ha megkaparintja a labdát – ekkor mintha minden addigi tudását elfelejtette volna.

Az irányítás maradt a már jól bevált régi rendszerű, amibe remek újításként bevezették a maradék három (kör, háromszög, négyzet) gombbal történő „kinek adjam a labdát" lehetőséget a labda játékba hozatala esetén (szabadrúgás, szöglet, bedobás).

Aki azonban kitalálta azt a kis érdekes dolgot, hogy a játékosunk sprinteléséhez nyomogatni kelljen a futás gombot, azt arra büntetném, hogy egész további élete során futkározzon így a pályán! El nem tudom képzelni, hogy miért nem tudták a dolgot úgy hagyni, mint a többi játékukban, ahol egyszerűen csak nyomva kellett tartani az adott gombot.

A jövőt tekintve csak az a tény vigasztalhat bennünket, hogy az ígéretek szerint legközelebb teljesen új rendszerrel találkozhatunk, ami – szintén az ígéretek szerint – mindenki megelégedésére fog szolgálni. Remek: mi jövőre is itt leszünk, és reméljük, hogy ennél azért egy sokkal vidámabb hangvételű teszttel fogunk szolgálni a FIFA 2001–ről.

LaWMaN
lawman@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Az EA Sports az idén nem erőltette meg magát túlságosan, hiszen majd minden programjuk kisebbfajta csalódást okozott számunkra. Csak reménykedni tudunk, hogy a konkurenciájuk is beleerősít, és rá lesznek kényszerítve az előző rész színvonalát jelentősen felülmúló játékok készítésére, mert ha ezt a tendenciát folytatják, akkor nem sok örömünk lesz az elkövetkező években.

POZITÍVUM

- Még mindig ez a legjobb focis játék PlayStationön
- Az ígéretek szerint jövőre teljesen átalakítják

NEGATÍVUM

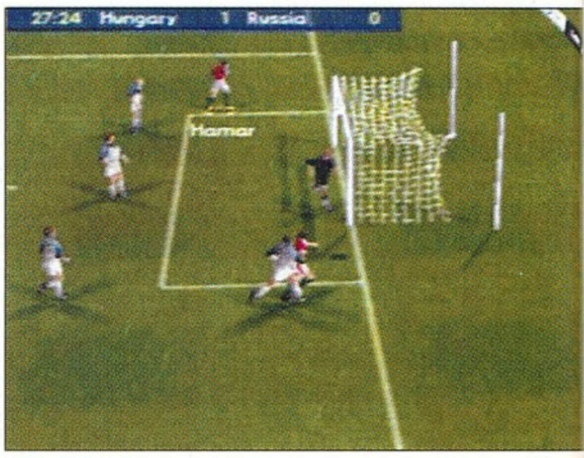
- Nem hozott semmi újdonságot, az introt leszámítva semmit nem találunk, ami nincs benne az előző részben

GRAFIKA	82 %
ZENE	84 %
ÉRTÉK	81%

4 · ntsc pal



▲ Szemüveget a bírónak!



▲ Revansot veszünk a '86–os 6:0–ért!





KNOCKOUT KINGS 2001

Kiütéses győzelem az utolsó pillanatban

Playstation

Típus	Sport
Kiadó	Electronic Arts
	http://knockoutkings2001.ea.com
Fejlesztő	EA Sport
Megjelenés	2000 november PAL/NTSC

Hölgyeim és Uraim! Íme a ma esti összecsapás két főszereplője. A kék sarokban a valaha élt legjobb, a bajnok, a 210 font súlyú Muhammad Ali! A piros sarokban a kihívó, a legnagyobb rivális, a 205 font nehéz Joe Frazier. A boxot egy kicsikét jobban ismerő emberek számára már ez a két név is bőven elegendő ahhoz, hogy mindent hátrahagyva rohanjanak az első útjukba kerülő híradástechnikai készülék felé, hogy ismét nyomon követhessék a legendák mérkőzéseit. Mi abban a szerencsében részesülhetünk (sokunknak nem adatott meg, hogy élőben, vagy akár felvételről is láthassuk őket küzdeni), hogy most akár mi magunk alakíthatjuk a történetüket, hiszen a Knockout Kings 2001-ben akár velük is összemérhetjük tudásunkat, több mint egy tucat híres bokszoló mellett.

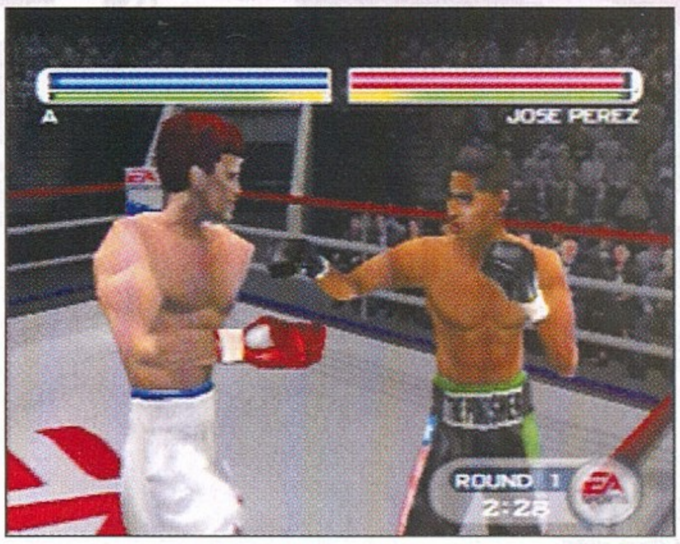


A menüben a szokásos dolgok mellett semmi extra felfedezni valót nem találhatunk, maximum a versenyzőkről kapható életrajzokat lehetne kiemelni. Miután lenyomtunk pár bemelegítő meccset, konstatálhatjuk, hogy a program elég mutatós grafikával rendelkezik, bár a küzdőtéren kívüli részek elég egyformára sikeredtek. Az egymást püfölő felek kidolgozottsága nem sok kívánnivalót hagy maga után, annak ellenére, hogy az egészségi állapotukat mutatandó sérülések nem mindig a leglátványosabbak (néha egy piros csík a szem alatt). A hanghatások terén sem vall szégyent a program, bár a riporterek többször ismétlik magukat, és a közönség morajlása sem valami meggyőző (a látványos kiütéseknél, azért kicsit jobban örülhetnének).

Az irányítás területén is minden rendben van: az eleinte rendszertelen csapkodásunkból fokozatosan térünk át a profikat is megszégyenítő elmozgásokig, közbeszúrásokig. A karrier mód a játék leginkább említésre méltó része, amelyben a program megtanítja számunkra a játék kezelésével kapcsolatos tudnivalókat az alapoktól kezdve a kifinomult technikákig, és egy kezdő bokszoló pályafutását kell egyengetnünk benne. Miután elkészítettük karakterünket (kiválasztottuk az edzőket, kinézetet, stb.) elkezdődik a nagy győzelmi sorozat – vagy legalábbis reménykedünk benne. Ahhoz, hogy ez így is legyen, nem árt a mérkőzések előtt „néha" meglátogatni a tornatermet, ahol az edzésekkel növelhetjük versenyzőnk tulajdonságait. A folyamatos edzéssel, és persze a mérkőzéseink megnyerésével előbb-utóbb a hőn áhított bajnoki cím is csapástávolba él – de hogy idáig eljussunk, meg kell tanulnunk az irányítás minden apró-cseprő lehetőségével élnünk. A kombinációk, a különböző védekezések, és néha a szabálytalan mozdulatok nélkül lehetetlen jó eredményt elérnünk.

Ezeknek a fogásoknak köszönhetően a program sok lehetőséget rejt magában, ami által a szavatossági ideje is növekszik, és kiemeli az egyszerű verekedős programok közül. Az EA Sports-nak ezzel a programmal sikerült visszahoznia a már-már megrendülő bizalmunkat, amit szokásos sorozatainak idén megjelent folytatásaival sikerült alaposan megingatnia.

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ A félkarú rabló



▲ Úgy látom, hogy a következő menet végéig is érdemes lesz kitartanom



▲ Ha lefogom a karját talán kisebbet üt



▲ Hmm, már csillagokat lát, vagy csak káprázik a szemem?

ÖSSZEFOGLALÓ

Ez igen! Minden kezdeti viszolygásom ellenére egész jól elszórakoztam a programmal, köszönhetően a remek karrier módnak. Lehet, hogy nem annyira magával ragadó a kezdetekben, mint az EA Sports-sorozat többi tagja, de mélyedjünk csak el egy picit jobban a lehetőségeiben, és máris megtapasztalhatjuk azt az egyedi, magával ragadó hangulatot, amely kiemeli a sportjátékok közül.

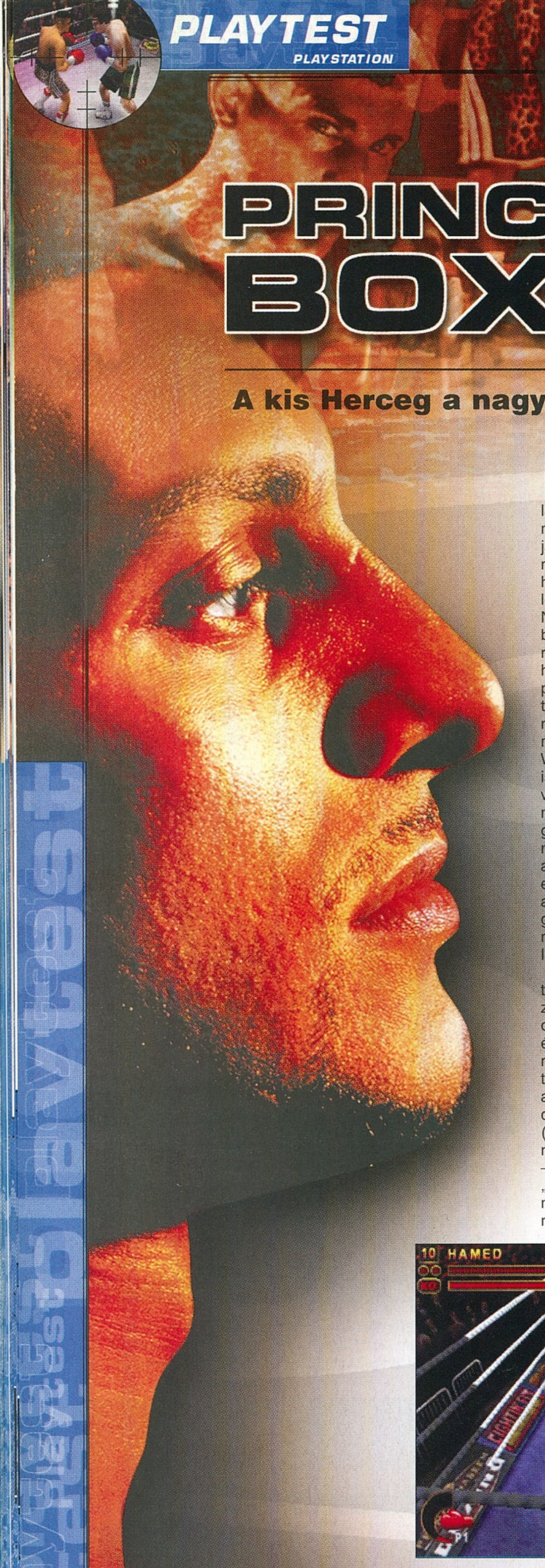
POZITÍVUM

- Remek karrier mód
- Hosszas szórakozást biztosít a boxrajongók számára

NEGATÍVUM

- Csak szűk rétegnek szól
- Sokáig tart az irányítási trükkök betanulása

GRAFIKA	85 %
ZENE	74 %
ÉRTÉK	82%



PRINCE NASEEM BOXING

A kis Herceg a nagyon nagy szájjal

Playstation	
Típus	Sport
Kiadó	Code Masters
	www.codemasters.co.uk
Fejlesztő	Code Masters
Megjelenés	2000 november PAL

Manapság a játékpiacon teljesen bevett szokás, hogy a különböző sportjátékok kiadói a sportág valamely ismertebb személyével próbálják meg reklámozni (pontosabban: eladni) játékaikat. Abszolút semmi meglepő nincs abban, hogy amikor mostanában hirtelen a boksz felé fordult néhány fejlesztő érdeklődése, valaki pont 'Prince' Naseem Hamedet, profi pehelysúlyú boksz többszörösen is megkoronázott királyát szemelje ki magának. Azonkívül, hogy a 26 éves sportoló mögött elképesztően impozáns karrier áll (5 éve birtokolja a WBO bokszszervezet világbajnoki címét, amit 12 alkalommal védett meg, továbbá kiütötte már az IBF és a WBC világbajnokát is; 38 mérkőzés után is veretlen, 34 alkalommal győzött KO-val, és mérkőzéseinek 2/3-a nem tartott négy menetig), az ökölvívás egyik legnagyobb showmane is. Meg egyben a legnagyobb szájú is, nem véletlenül nevezik az USA-ban „kis Ali”-nak. Hamed nevét egyébként nyilván kis hazánkban is legalább olyan jól ismerik, mint szerte a világon, lévén annak a súlycsoportnak a királya, ahol egy bizonyos Kovács 'Kokó' István is bokszolgat...

A Hamedról elnevezett boksz négy játékopcióval fogadja a játékost. Ezek közül az első ta gyakorlás, ami nekem kicsit szimplának tűnt, ugyanis nem az éles meccsekre készülünk fel benne, hanem különböző harcmodorokra. Kérhetünk védekező alapállású ellenfelet, aki abszolút nem üt, csak hajladozik; támadó felfogásút, aki üt, mint a cséphadaró (nyilván a blokkolást lehetne itt gyakorolni, de – lévén egyetlen fajta a játékékban – erre nincs sok szükség); továbbá „semlegeset”, aki egyfajta mozgó homokzsákként üzemel. Az egyetlen használható tudás, amit itt szerezhetünk, az az, hogy ha hosszabban tartjuk lenyomva valamelyik ütésfajta gombját, a bokszolónk nagyobbat üt (a többi üzemmódban ugyanis ezt nem jelzi a gép).

A VS opcióban egy tetszőlegesen kiválasztott bokszolóval szállhatunk ringbe egy ugyancsak tetszőleges ellenfél ellen. Ezekből kezdetben csak négy van, de a későbbiekben még nyolc rejtett karaktert is előbűvölhetünk. Sok értelme szerintem ennek sincs, mert túl azon, hogy a bokszolók különböző súlycsoportokból érkeztek, semmilyen eltérést nem tapasztaltam sem az ütőerejükben sem a stílusukban, arról már nem is beszélve, hogy túl könnyű ellenfél mindegyik. Kicsit túlságosan érződik a szándék, hogy ez az opció arra szolgál, hogy a játékos a pénzéért 'Herceg' lehessen – vagy netán a föld kerekén először legyőzhesse Hamedet...

Úgyszintén elég dilis ötlet a Showcase, amelyben akár nyolcan is játszhatunk és a WBO és IBF világszervezet nyolc különböző súlycsoportjának tagja versenyez először a házi bajnoki címért, majd a két győztes egymás ellen a szuperbajnokságért. Ha valamelyik fickóval ezt meg tudjuk nyerni, akkor egy eddig rejtett karakter is választhatóvá válik. Az előző opció kommentárja egyébként ide halmozottan érvényes: szerintem kimondottan idegesítő legyőzni ezeket a roppant békés ellenfeleket, akik – a döntő kivételével – körülbelül akkora elánnal harcolnak, mint mondjuk egy feldühödött csiga. Elég legyen csak annyit mondani, hogy az egyik nehézsúlyú arc összesen 9 ütéssel válaszolt az én 78 pofonomra...

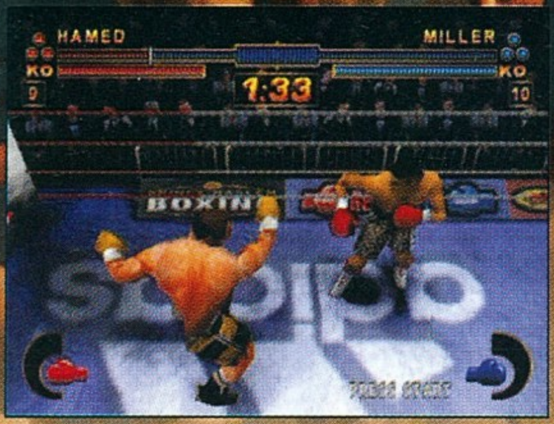
A World opciót választva azért találunk valamit, amiért érdemes lehet játszani a játékkal. Ebben egy önmaga menedzselte újonc profi bokszoló szerepében találjuk magunkat, akinek karrierjét Hamed bácsi edzői jótanácsai segítenek egyengetni. Te-



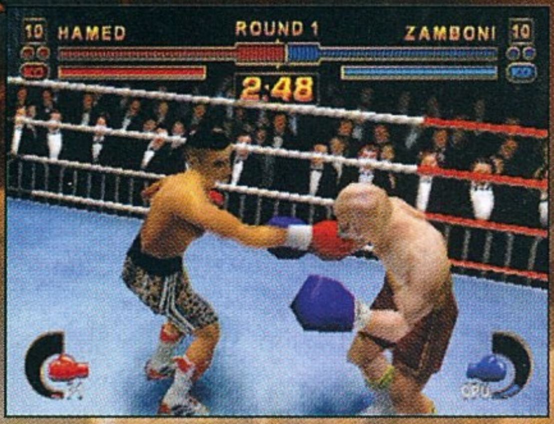
▲ Ez megvan, jöhet a következő!



▲ Gyakorlat teszi a mestert



▲ Ma disznóvágás lesz a mohamedánéknál



▲ Nem tiszteljük Zamboni nagypapát sem



▲ Elkelne már az a törülköző

endőink itt három részre oszlanak: versenyzőnk felkészítésére, a leendő meccsek lekötésére (netán a kihívások elfogadására/visszautasítására), továbbá természetesen magára a meccsre. Felkészülési időszakban mi határozzuk meg, hogy az edzőteremben milyen típusú munka folyjék: meg kell határoznunk, hogy a hatféle edzésprogramból (súlyemelés, homokzsák püfölése, ugrókötelezés, stb.) melyiket és milyen intenzitással végezze a karakterünk, azaz melyik képességének fejlesztésére helyezze a hangsúlyt a hat közül (erő, sebesség, egyensúly, meg hasonlók). Az edzésfajták között oszthatunk (vagy akár csak egy-kettőre koncentrálhatunk) bizonyos mennyiségű energiát (Hamed mindig jelzi, ha túlterhelnénk magunkat), de közben figyelnünk kell a terhelés arányában álló táplálkozásra is. A cél természetesen az, hogy a soron következő meccs napjára ideális súlyba és szuper kondícióba kerüljünk.

Karrierünk első néhány hetében nyilván célszerű csak a képességeinket fejleszteni, de aztán idővel eljön a nagy nap, amikor kihívunk valakit. Kihívni csak olyan bokszolót lehet, aki a világranglistán maximum három hely távolságban van tőlünk, és momentán nincs lekötött mérkőzése. Az ellenfeleket választva mindig láthatjuk az összehasonlító statisztikákat, azaz tudjuk, hogy egy esetleges kihívás esetén mire lesz célszerű koncentrálni a meccsig hátralévő 6-9 héten az edzésmunkát. A karrier meccsein aztán azonnal megszűnnek a túlzott könnyűséget érintő panaszok, sőt, átcsapnak az ellenkező végletbe. Hiába rendelkeztem akár az ellenfélét kétszeresen is felülmúló statisztikákkal, rendszeresen úgy elkente a számat, hogy a kritikus megjegyzések elől kénytelen voltam kicsiny szerkesztőségünk egyik üres szekrénye által nyújtott viszonylagos magányba menekülni...

Itt ugyanis abszolút nem nyerő a küzdősportokkal foglalkozó játékokban gyakran sikeres „cséphadaró-módszer", sőt, éppen ellenkezőleg! A sikeres karrierhez muszáj ésszel bokszolnunk, azaz menetenként keveset ütni, de azt pontosan.

A kezelőfelületet tekintve is akadnak kétségeim. Bokszolónk repertoárjában megtalálható minden ütés, ami csak a való életben: horog, egyenes, felütés, satöbbi, és mivel arra üt, amerre állunk, a tulajdonképpeni játék az ütőtáv és a megfelelő pozíció kiválasztása. A különböző ütések begyakorlásán persze nem nagyon segít az a megoldás, hogy ha a három kameranézet közül átváltunk egy másikba, akkor a játék szépen át is rendezi az egyes gombokhoz rendelt ütésfajtákat. (Az elképzelésben volt ráció, de ha valaki egyszer profin megtanult egy kiosztást, akkor kamerát váltva azonnal a zöldfülűek között találja magát.) Ütést blokkolni csak egyetlen módon tudunk (kettős fedezék), de persze a jobbra-balra elhajolva is elkerülhetjük a maflásokat (mivel ilyenkor a bokszolónk leereszti a kezét, el lehet képzelni, hogy mi az eredménye a rossz irányba történő elhajlásnak). Teljes mértékben hiányoznak a Knockout Kingsben látható fogások és apró szabálytalanságok, van helyettük viszont egy megapofon, aminek a valósághoz nincs sok köze: amikor az ellenfél luftot üt, akkor karakterünknél növekedni kezd az alsó sarokban kijelzett turbónk, és ha ez eléri a maximumot, akkor pár másodpercig egy oltári nagy sallert lehet bemázolni neki. Ez ötször-hatszor nagyobbat sebez, mint a többi ütés. (Milyen kár, hogy luftjaink miatt rendszerint az ellenfél mutatja be ezt a produkciót...)

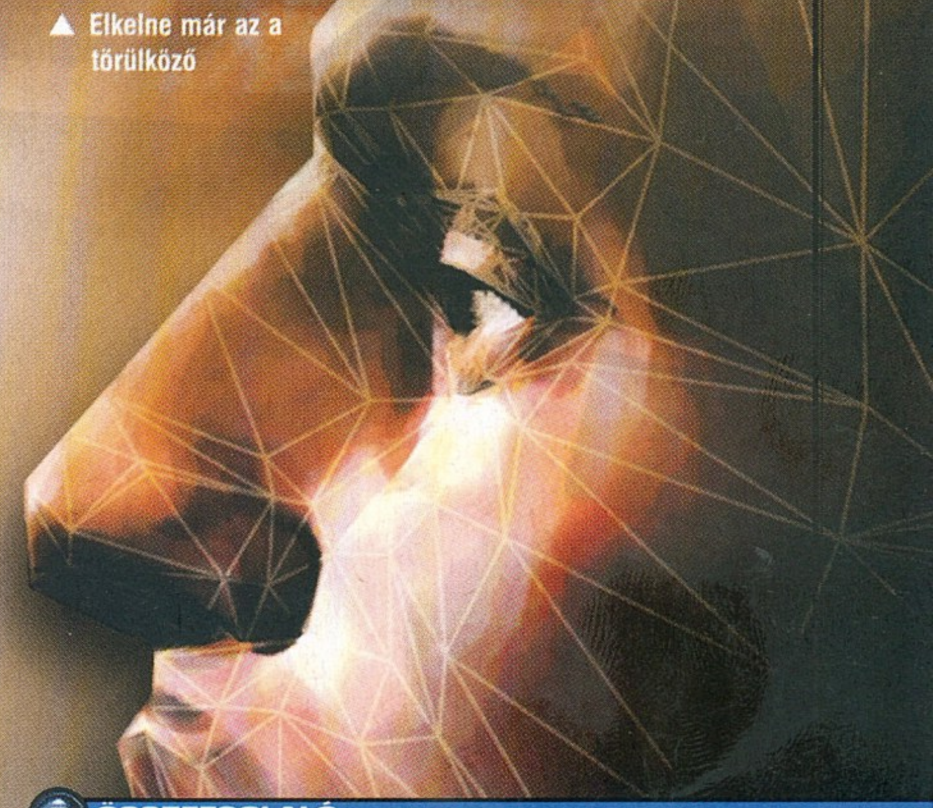
A grafika enyhén Hamed-központú lett, akinek mozgását nyilván motion captured technológiával digitalizálták a játékhoz. Ha valaki látta már bokszolni a Herceget, nyilván tapsikolni fog örömében, mert úgy a mozgását (ami engem mondjuk egy csimpánzéra emlékeztet), mint testfelépítését, jellegzetes elhajlásait és ütéseit (különös tekintettel az előre szökkenve ütött egyeneseire) tökéletes megvalósítással látjuk viszont. Nyilván a memória korlátai miatt a többi bokszoló is hasonló fizikai modell alapján mozog, és az már kicsit komikus hatást kelt, amikor egy mázsán felüli kétajtós szekrény úgy közelíti meg az ellenfelét, mint a gonosz cicus Csőrike ketrecét...

Spot
spot@vogel.hu





▲ Hölgyeim és uraim! Ez itten a Hamed!



ÖSSZEFOGLALÓ

A Prince Naseem Boxinggal nincs különösebben nagy baj, hacsak az nem, hogy elég közepesnek számít a maga kis miliőjében. Alapvető hibája szerintem abban keresendő, hogy teljesen Hamedre lett kihegyezve. Ettől a Herceg rajongói szerte a világon nyilván sikoltozni fognak (lehet, hogy én is csak azért vagyok szkeptikus, mert Isztvan Koko Kovaxdrukker vagyok), de a nagy név mögött elsikkadt a lényeg, vagyis az élvezetes játék. Ha valaki egy játékgéppel áll neki verekedni, akkor jóval pergőbb akcióra készül fel, mint a karriermódban ránk kényszerített 'fél perc hajladozás, egy ütés, kettős fedezék'-módszer, a teljesen lebutított többi játékmódról pedig kár is beszélni. A játékkal kapcsolatban egyébként elég rossz ómen volt (és a kiadó reklámmenedzserei nyilván görcsöt is kaptak tőle), hogy nemrég a Kokó kihívását visszautasító Hamedet megfosztották világbajnoki címétől. A Code Masters így tehát kénytelen lesz visszatérni egy Colin McRae nevű sportolóhoz, és azt hiszem, hogy így mindannyian jobban is járunk – azon a pályán ugyanis verhetetlenek.

POZITÍVUM

- A karrier-mód lehetősége
- Hamed mozgását tényleg remekül lemodellezték

NEGATÍVUM

- A karrier-mód működése
- Nem valami jó ötlet a kameraállás függvényében váltogatni az irányítást
- Hamedet leszámítva a grafika igencsak közepes

GRAFIKA	74 %
ZENE	65 %
ÉRTÉK	76 %

pal 2

READY 2 RUMBLE 2

Felkészültél? Akkor jöjjön a második menet!

PS/DC

Típus	Sport
Kiadó	Midway
	www.midway.com
Fejlesztő	Point Of View (PSX)/ Midway (DC)
Megjelenés	
	2000 november 10. (PSX/NTSC)
	2000 október 24. (DC/NTSC)
	2000 november 3. (DC/PAL)

A bokszrajongók igencsak kényeztetve vannak idén ősszel, hiszen rövid időn belül három jelentősebb alkotás is napvilágot látott: KnockOut Kings 2001, Prince Nasem Boxing és a most ismertetésre kerülő Ready 2 Rumble második része. Bár mindegyik ugyanazt a sportágat dolgozza fel, ez utóbbi valahogy kilóg a mezőnyből, hiszen ez egy kicsit lazább, humorosabb és kevésbé „szimulátor". Ez persze egyáltalán nem válik hátrányára, sőt!

Az intro után még azok számára is nyilvánvalóvá válik, hogy ez nem egy véresen komoly program, akik nem ismernék az előző részt. Már a túlspilázott, karikaturikus szereplők megteremtik az azt az alaphangulatot, amely csak erre a programra jellemző, és utánozhatatlan.

A játék lényege mi is lehetne más: egy karaktert kiválasztva sorra meg kell nyernünk a meccseket, hogy végül elnyerhessük a bajnoki címet. Ahhoz, hogy ez sikerüljön, nem elég csak az ütéskombinációkat megtanulni, a sportolónk képességeinek növelésére is figyelmet kell fordítanunk. Ehhez azonban elsősorban nem pénzre, hanem időre – esetleg ügyességre – lesz szükségünk. Szerintem ezen a részen történt a legnagyobb változás. Az előző részben elsősorban a pénz mennyisége határozta meg egy bokszoló fejlettségét, itt azonban más a helyzet: az edzésprogramok nem pénzbe, hanem időbe kerülnek. A versenyek viszont fix napokon vannak – kb kéthetente –, így nagyon meg kell gondolni, mit és meddig fejlesztünk. Egyszerre mindent nem lehet, marad tehát a próbálkozás…

Öt jellemző van, melyek meghatározzák a hatékonyságunkat. Az, hogy milyen típusú karaktert fejlesztünk ki, csak tőlünk függ. Persze, ahogy haladunk előre a ranglistán, (a megnyert pénzek segítségével) minden tulajdonság felfejleszthető, de ez sok időbe és idegsejtünkbe fog kerülni.

Az elején – elvileg – mindegy, melyik figurával indulunk el, de a jellemének megfelelően kell az edzésprogramot összeállítani számára. Az ellenfeleket inkább taktikázással, mint nyers erővel próbáljuk meg tiszteletre tanítani, mert a meggondolatlan öklözés gyors és látványos kudarcba fog fulladni. Az előző részek egyetlen igazi, nagy hibája volt, hogy elég könnyen meg lehetett unni. Az első karakter kifejlesztése után már akkora tőke összegyűlt, hogy gyerekjáték volt az újabb jelöltet teljesen feltápolni, és végigverni a mezőnyt, hiszen mindez csak az anyagiak kérdése volt. Na, ez ebben a részben mát teljesen máshogy van: sokkal nehezebb dolgunk lesz, még könnyű fokozaton is meg kell szenvedni minden egyes meccsel. Meglepően jó a mesterséges intelligencia, az ellenfelek gyorsan megtanulnak védekezni, a sokszor alkalmazott ütéseinket rövid időn belül könnyűszerrel el fogják kerülni, és gyors ellentámadásba lendülnek. Bár néha valamilyen oknál fogva „bekattannak", és jól képzett cséplőgép módjára egyszerűen beledöngölnek a talajba. Ez általában akkor szokott előfordulni, amikor vesztésre állnak…

A kezdőcsapat csak néhány új tagot tartalmaz, a többiek már „régi motorosok", bár ők is átestek egy kisebb kozmetikázáson. A megnyerhető, illetve megverendő sportolók között ismét feltűnik egy-két igazi világsztár is: Michael Jackson, Bill Clinton, Shaq O'Neil! Az összes szereplő annyira egyéni és kidolgozott, mint sehol máshol. Nem csak egy figura a palettából, hanem szinte családtag. Mindenkinek megvan az előnye és a hátránya is. Sajnos, a régiek csak néhány, apró dologban változtak – elsősor-



▲ Ne félj, nem foglak bántani! (DC)





▲ Jackonak nem ártana egy kis színt vinni az életébe, olyan fehér szegény (DC)



▲ Ha még egy ekkorát kapok, akkor én is lenyiratom a hajam! (DC)

ÖSSZEFOGLALÓ (PSX)

Ez a játék nem a fanatikus bokszrajongóknak készült, hanem sokkal szélesebb csoportot céloz meg. A könnyen megtanulható kezelés, a kicsit arcade-stílusba hajló játékmenet és a karikatúra-jellegű karakterek egy könnyen emészthető, gyorsan megkedvelhető és tanulható egyveleget alkotnak. A felbukkanó, valós személyek (Michael Jackson, Bill Clinton) szerepeltetése hatalmas ötlet volt, ami igencsak megdobta a hangulatot. Egyszerű, gyorsan emészthető, de tartalmaz kihívást is – ez a Ready 2 Rumble Round2

POZITÍVUM

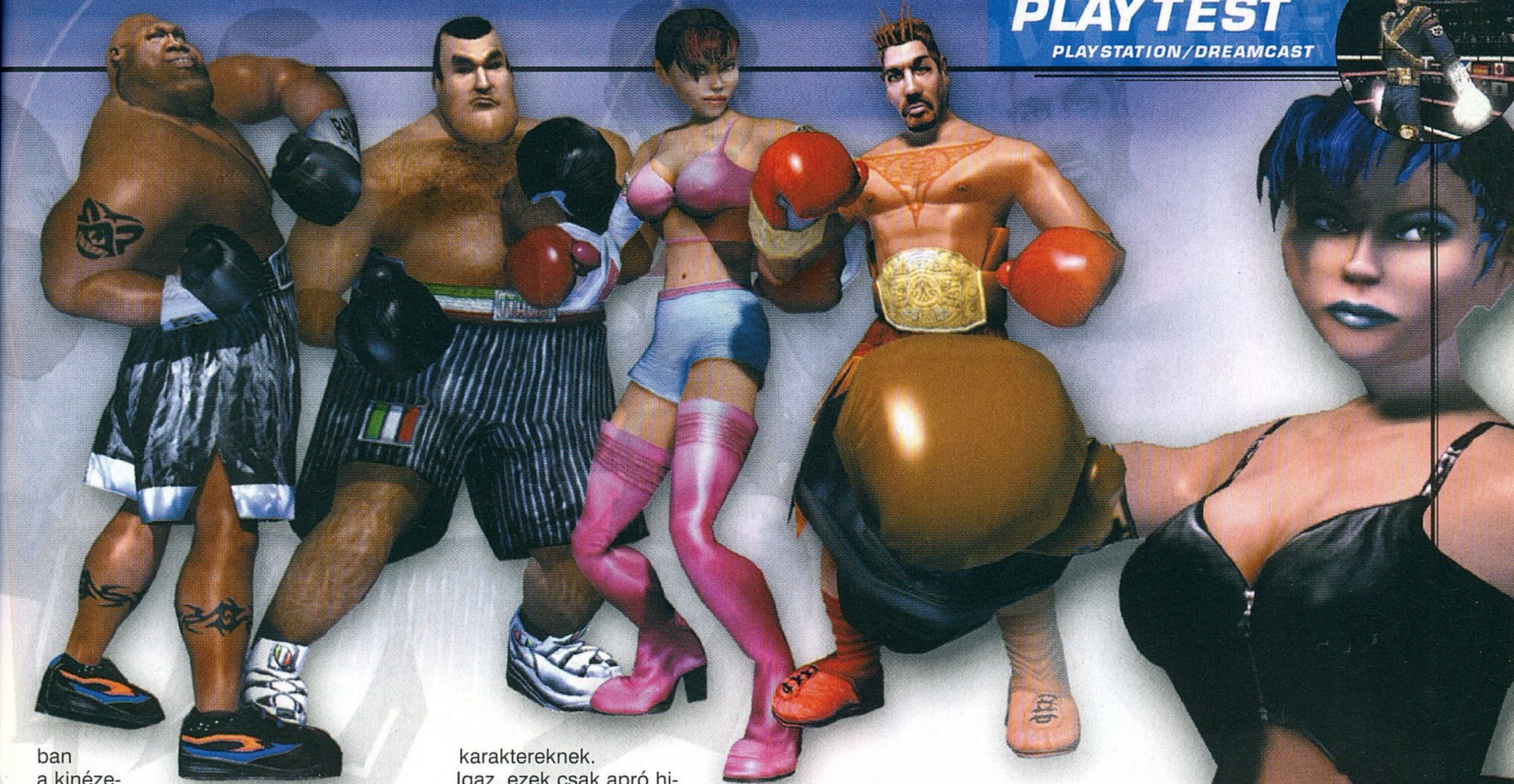
- Könnyen kezelhető
- Humoros, egyéni stílusú karakterek
- Valósághűbb, taktikát kívánó karrier-rendszer

NEGATÍVUM

- Nehéz, még könnyű fokozaton is
- Néha csal a gép
- A régi karakterek „bemutatkozása" ugyanaz maradt

GRAFIKA	83 %
ZENE	80 %
ÉRTÉK	84%

2 ntsc



ban a kinézetük más –, sem a jellemző mozdulatok, sem a beszólások nem fejlődtek. Tudom, akkor már nem ugyanazok lennének, de ennyi idő alatt valami újat azért megtanulhattak volna már...:) Kicsit átalakították ugyan a gúnyolódásokat, de ez inkább csak funkcióbeli különbség. Ennek eredményeként már nem csak egyszerűen sértegethetjük az ellent, hanem ezzel tölthetjük is kissé a Rumble Meterünket. Ennek is több fokozata lett, nem muszáj elhasználni rögtön. Ha kivárunk, és többször is „összegyűjtjük" a betűket, nagyobb hatást érhetünk el, a harmadik fokozaton még ki is üthetjük ellenfelünket a ringből.

Mivel a program elsősorban nem a kőkemény szimulátorosok igényeit kívánja kielégíteni, a kezelhetőséget sem bonyolították túl. Igazán komplex ütéskombinációk nincsenek benne, de azért el kell tölteni egy kis időt a megismerésével. Mozgás, védekezés és néhány ütésfajta – összesen ennyi, amit fontos lesz tudni.

A játék alapvetően szépen néz ki, de vannak bizonyos fenntartásaim ezzel kapcsolatban. A karakterek és a küzdőtér kidolgozottsága meglepően jó, de a menük és a közönség inkább a funkcionalitás, mint a látvány jegyében készült. Ez igazából nem zavaró, de szinte semmit nem változtak az előző részhez képest. Úgyszintén nem fordítottak gondot arra, hogy új „bemutatkozásokat" adjanak a karaktereknek. Igaz, ezek csak apró hibák, de szerintem nem okozott volna sok gondot a kidolgozásuk.

Valami ilyesmi a helyzet a hangokkal is. Jók, hangulatosak, de nem nagyon tapasztalható fejlődés, és ez kissé bosszantó: az, hogy az előd befutott, még nem ok arra, hogy kicsit feltupírozva, majd elnevezve „Kettő"-nek, kiadják egy új játékként. Nem, egyáltalán nem rossz, és nagyon is élveztem a tesztelést, de ennél egy kicsit több kell ahhoz, hogy a jövőben is versenyben maradhassanak a piacon. Ez a dolog kicsit csípte a szemem, de még nem elég ahhoz, hogy elvegye tőle a kedvem. Mindenkinek bátran ajánlom, aki szereti a bunyós progikat, és vevő a kicsit komolytalan, mindamellett szórakoztató dolgokra.

A DC és a PSX változat között nem sok különbséget tapasztaltam. Persze, a grafika sokkal szebb az előző gépen, de tisztességes munkát végeztek a készítők az utóbbin is. A két játék szinte teljesen ugyanaz, semmi kirívó különbséget nem fedeztem fel közöttük. Ez valahol pozitívum és negatívum is egyben. Nem hiszem, hogy a DC-s verzió annyira teljes értékű lenne, hogy nem lehetett volna valami extra dolgot beletenni. Természetesen így is igen jó a program, de a Sega-tulajok már csak a jóval nagyobb kapacitású gépük miatt is megérdemeltek volna némi extrát.

B-ChromE
b-chrome@vogel.hu



▲ Nem minden arany, ami fénylik. (PSX)





▲ Keblemre, bébi! (PSX)



▲ Gyere ide, hadd súgjak valamit... (PSX)

ÖSSZEFOGLALÓ (DREAMCAST)

DC-n ez a program – igazi vetélytárs híján – majdhogynem egyeduralkodó. A kissé rajzfilmszerű kidolgozás és a könnyedebb játékmenet könnyen megszerethetővé teszi. A karriermód kiforrottabb, nem annyira arcade jellegű, és nagyon sokat számít, hogy mit fejlesztesz és azt miként.

POZITÍVUM

- Gyorsabb játékmenet, pörgősebb akció
- Átgondoltabb karriermód
- A gúnyolódásoknak már van gyakorlati jelentősége is

NEGATÍVUM

- Nem sok változás történt az elődhöz képest
- A gép néha nagyon bedurvul, és esély sincs ellene
- Csak grafikailag más, mint a PSX-es verzió

GRAFIKA	78 %
ZENE	79 %
ÉRTÉK	82%





A japán csoda

SHENMUE

Dreamcast

Típus	F.R.E.E. (RPG)
Kiadó	Sega
	www.shenmue.com
Fejlesztő	AM2
Megjelenés	2000. november (NTSC/PAL)

Bár utóbbi időben egyre több játék elemzésénél kell élnünk a „nincs új a nap alatt" klisével, a Sega „házi zsenijének", Yu Suzukinak úgy tűnik, egyáltalán nem okoz problémát újat kiötleni. (Ha valakinek netán ismeretlenül csengene a név, talán elég csak a HangOnt, az Outrunt, a Virtua Fightert, vagy a közelmúltból az F355 Challenge-et.) Suzuki mester most ráadásul nemcsak egy újszerű játékkal kápráztat el minket, de egy új stílust is próbál meghonosítani. Full Reactive Eyes Entertainment-nek titulálja a művét, vagyis egy olyan játéknak, amelynek virtuális kamerái minden egyes mozdulatunkat rögzítik, és ennek függvényében alakulnak ki a soron következő jelenetek. A Shenmue nem egy hagyományos RPG (noha ahhoz áll a legközelebb), és nem is egy hétköznapi kalandjáték. A felsorolt műfajok helyett már inkább a virtuális valósághoz hasonlítható.



Na de félre a száraz „műszavakkal", nézzük, miről is szól a dolog! Aki látott már igazán szép számítógépes animációt (mint például egy Final Fantasy-videót), az most képzelje maga elé ugyanazt a látványt, csak épp real time-ban. A japán kikötőváros, Yokosuka kertvárosában járunk 1986 telén, és nagy pelyhekben hull a hó. A képernyőn egy fiatal srác rohan hazafelé meglehetősen zaklatott állapotban, aminek rögtön meg is tudjuk az okát: a házuk kertjét feldúlva találja, a házvezetőnő ájultan fekszik a földön, s amint odaér, a család barátja a csukott ajtón repül ki. A házhoz tartozó dojoban két öltönyös gengszter kíséretében egy sárkányhímzéses ruhájú alak álldogál, aki a maga sajátos stílusában épp arra próbálja rábírni Ryo (merthogy így hívják hősünket) apját, hogy átadjon egy bizonyos tükröt. Az öreg nem áll kötélnek, s ezért mindjárt tanúi lehetünk, milyen ördögien küzd az idegen. Bár Ryo apja sem járatlan a küzdősportokban (a Hazuki család önálló stílust mondhat magáénak), egy szempillantás alatt legyőzik. Mivel ezután sem hajlandó átadni azt a bizonyos tárgyat, az idegen aljas trükkhöz folyamodik: megragadja az apja segítségére siető Ryo grabancát, és fia megölésével fenyegeti az apát. Utóbbi így végül mégis elmondja, hol a tükör, s ezzel megmenti a fiát – igaz, a saját életét már nem. Távozóban az idegen még „megengedi neki", hogy harcosként haljon meg, s valóban úgy is történik. Ryo csak áll dermedten, és nem érti, mi történik. Drámai fordulóponthoz érkezett az élete, mint ahogy kint a havazás is átvált hirtelen ocsmány égszakadásba…

A Shenmue egy elképesztően szép virtuális világban játszódik, amiről nehéz elhinni, hogy valós időben számolja a gép. Pedig kénytelenek vagyunk, hiszen a fent leírt események után megkapjuk az irányítást, s ugyanolyan helyszíneken ugyanazzal a Ryoval mászkálhatunk, és ugyanolyan figurák között nyomozhatunk az apánk gyilkosa után. Az arcok kidolgozására különösen nagy hangsúlyt fektettek: a szereplőknek még az egyes hajszálaik is meg vannak rajzolva! Nem mintha a terep sokkal rosszabb lenne. A Shenmue világában az a fantasztikus, hogy teljesen hétköznapi helyszínek és tárgyak szolgáltatják a díszleteket, melyek roppant akkurátusan vannak reprodukálva, és ezeket a tárgyakat általában még közelebbről is meg lehet vizsgálni. Kinyithatjuk a hűtőszekrényt, leemelhetjük a polcokról a vázákat, átkutathatjuk a ruhásszekrényt – hogy csak Ryo otthonából vett példákkal éljünk.

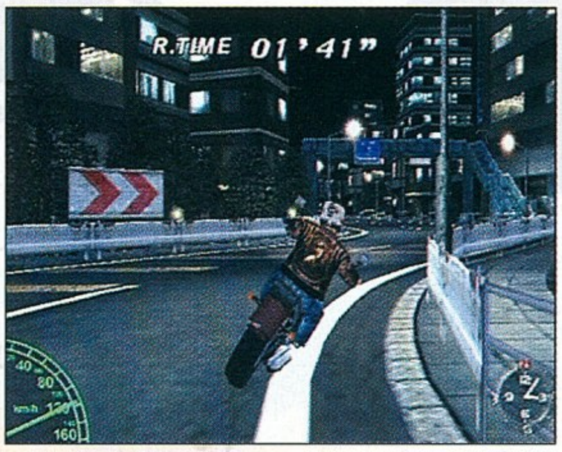
A való életből kiollózott helyszíneken való életből kölcsönzöttek a szereplők is. Motion captured mozgások ezrei gondoskodnak róla, hogy az összkép a lehető legrealisztikusabbnak hasson. Ryo például odanyúl mindenhez, aminek felvételére utasítjuk – azaz láthatóan kölcsönhatásban áll a tárgyakkal. (Néha a tárgyak vizsgálatánál „belső" nézetbe vált a perspektíva, de még akkor is láthatjuk a kezeit.) Ugyanígy a többi szereplő is „életre kel": mászkálnak, teszik a dolgukat, s ha hozzájuk szólunk, felénk fordulnak, kizökkennek a teendőikből – tökéletesen vannak animálva, és mellesleg a mesterséges intelligenciájuk sem utolsó.

A fül számára legalább akkora élmény a Shenmue, mint a szemnek. A zenék nemcsak hogy nagyon kellemesek a sok távol-keleti hangszer miatt, de még az adott helyzet atmoszféráját is kitűnően visszaadják. Már a zenéből tudjuk, mikor tévedünk sötét alakok közé, mikor fenyeget minket veszély. A dialógusokról úgyszintén csak elismeréssel lehet szólni. Yu Suzuki maga felügyelte az angol nyelvű változat munkálatait, s bizony meglátszik, hogy profi színészek kölcsönözték még a legjelentéktelenebb szereplő hangját is. Amilyen karakter az adott figura, olyan a beszéde is – tükrözi az értelmi képességét, a műveltségét, sőt a hanglejtésből még az is tök jól kitűnik, ha netán egy kínaival diskurálunk.

Visszatérve a helyszínhez: nem csupán egy szoba vagy egy ház van a fentebb említett alapossággal kivitelezve, hanem egy jókora városrész – plusz a hatalmas



▲ A kocsma törzsvendégei szívélyesen üdvözlik Ryot



▲ Jóllehet kölcsönkért a motor, nem szabad kímélni



kikötő. A legfőbb helyszínként szolgáló Dobuita kerület két egymásba fonódott U-alakból áll. Ez a két U-alakú utca teli van boltokkal és szolgáltató helyekkel, melyekbe szinte kivétel nélkül benézhetünk. A kerület egyik fele az üzletek utcája, a másik pedig a bároké, azaz utóbbi a lepusztultabb környék. A városban ennek megfelelően akadnak jó és rossz emberek, és persze nekünk mindkettőhöz lesz szerencsénk.

A cselekmény alapvetően nyomozásból áll: kérdezősködnünk kell erről-arról. A beszélgetések roppant lényegre törők, de ugyanakkor nem mesterkéltek. Jópofa például, hogy ha Ryo egy ismerősét kell megtalálnunk, akkor értelemszerűen nem adnak róla személyleírást, ám – hogy képben legyen a játékos – azért annyi segítséget kapunk, hogy mellékesen megjegyeznek dolgokat. Teszem azt: megemlítik, hogy az általunk keresett nő az utóbbi időben fura szemüveget visel, s ebből már tudjuk, hogy egy szemüveges arcot kell keresnünk. Az is nagyon klassz, amint az egyik nyomból következik a másik. A gengszterek autója az első dolog, amiről kiderül, hogy az majdnem elütött egy öregembert, aki ezért megjegyezte, melyik irányba haladtak az öltönyösök. Elindulunk a megadott irányba, és a közeli városrészben hamarosan megtudjuk, valaki beszélt a kocsi utasaival, és úgy véli, kínaiak lehettek. Mindezek után pedig elindulunk a kínai nyomon...

Az egész történet módfelett igényes, ráadásul a játék sajátos idő és időjárás kontrollálása miatt még akkor is változatos a cselekmény, ha egyazon helyszínen járkálunk akár napokig. Miről is van szó? Hát arról, hogy az idő folyamatosan telik – kicsit felgyorsítva ugyan. Emiatt amit az egyik játékos sötétben él át, azt a másik esetleg még délelőtti napsütésben. Kinyitnak/bezárnak az üzletek, délután megnő a forgalom, este pedig illumináltan dülöngélő munkások igyekeznek haza, valamint éjszakai pillangók, huligánok és keményfiúk népesítik be a várost. Csúcs, hogy a karácsony közeledtével még télapó is mászkál az utcán, aki mindenféle akciós cuccot akar ránk sózni az ilyen-olyan üzlet választékából, s egyes épületekből karácsonyi zene szűrődik ki. Továbbá még az időjárás is változó. Hol tiszta az ég, hol mindenki ernyővel mászkál az utcán, hol pedig hó ropog a talpunk alatt. Ugyanaz a helyszín sosem ugyanolyan.



▲ Ryo gond nélkül eldádázza a teljes Mad Angels bandát

A kalandjaink során lényeges és lényegtelen események egyaránt történnek hősünkkel. Egyesek semmilyen hatással nincsenek Ryo jövőjére, mások viszont kulcsfontosságúak. Példával illusztrálva: igazán nemes cselekedet, ha a gyerekek macskájának enni adunk, de ha nem tesszük, abból nem származik hátrányunk. Ha viszont keresünk valakit egy bárban, mindenképp be kell jutnunk, még ha keményfiúk is állják el az utat.

Az összezördüléseket „elsimítani" Virtua Fighter módra (teljesen korrektül kidolgozott, kombókkal megtűzdelt bunyós részekkel), és Dragon's Lair-szerűen (gombnyomkodással) lehet. A normál verekedésnél kiütközik a tervezők Virtua Fighteres tapasztalata: a Shenmue verekedős játéknak sem utolsó. Az akcióba plusz becsempésztek egy kis RPG-elemet is, hiszen régi mesterek kalligráfiáinak a megvásárlásával/megszerzésével új mozdulatokat tanulhatunk meg.

Az ún. Quick Timer Event-ektől a játék kiadását megelőzően sokan tartottak. Félő volt, hogy a gyönyörű játék majd csak időzített gombnyomkodásokból áll. Azonban ezek a részek is roppant élvezetesek lettek – főleg mert lehet hibázni, tehát egy pofontól még nem esünk össze. Kiváltképp nagyon klasszak az ilyen csetepaték, mert Jackie Chan-módra vannak megkoreografálva a jelenetek (s ez ugyebár egy real-time bunyónál nem lehetséges). Az egyik legpoénosabb rész például, amikor vagányokkal verekszünk, s az egyikük egy kissrácot ragad magához „védőpajzsként", mire hősünk egy hirtelen ötlettől vezérelve belebikázza a képébe a gyerekek labdáját. A „gombnyomkodásos" megoldás plusz akkor is jól beválik, amikor üldözünk egy szélhámost, és hirtelen kell kikerülnünk a gyalogosokat és az elénk borogatott akadályokat. Egyébként ha a bunyókat vagy a QTE részeket elhibázzuk, gond egy szál se: visszakerülünk az elejükre, azaz meghalni vagy elakadni lehetetlen.

A Shenmueben egyszerűen nem találni hibát. Csak nagyon erőltetve lehetne bármit is felróni neki, úgyhogy nem is tesszük. Helyette inkább mindenkinek bátran ajánljuk. Igen, mindenkinek, nem csak a DC-tulajoknak, mert akiknek eddig még nem volt DC-jük, azoknak csak ezért a játékért már érdemes rá beruházni.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

A Shenmue az egyik legmonumentálisabb, és ezért nem véletlenül az egyik legnagyobb költségvetésű játék, ami valaha készült. Nem csak duma a reklámszöveg, hogy megreformálta az RPG műfaját. Ráadásul a Shenmue még csak az első epizódja volt egy 16 részesre tervezett sorozatnak, jóllehet egyes hírek szerint az AM2-nak mostanában az egyébirányú elfoglaltságai miatt nem igazán volt ideje a Shenmuevel foglalkozni, úgyhogy sokan már abban is kételkednek, hogy a második rész valaha elkészül. Mindenesetre őszintén reméljük, hogy az efféle feltevések minden alapot nélkülöznek.

POZITÍVUM

- **Különböző játékstílusok remek ötvözete**
- **Interaktív környezet, rengeteg mini-játékkal**
- **Eredeti karakterek**

NEGATÍVUM

- **..............................**
(Ez itt a negatívum helye – ha valaki tud ilyesmiről, mindenképpen közölje velünk is)

GRAFIKA	96 %
ZENE	98 %
ÉRTÉK	96%

1 ntsc

RESIDENT EVIL

Jill? Jelen! Gonosz? Jelen!

Dreamcast

Típus	Túlélő horror
Kiadó	Capcom/Virgin
	www.capcom.com
Fejlesztő	Capcom
Megjelenés	2000. december (NTSC)



▲ Te csináltad ezt a kuplerájt?

A Dreamcast-tulajdonosoknak egyetlen szavuk sem lehet a Capcomra , hiszen egyre másra jönnek ki a jobbnál jobb játékokkal. A legnagyobb dobásuk – kedves ajándék a fa alá – az idén az volt, hogy bejelentették néhány korábban PSX-en megjelent, és igen sikeres játékuk Dreamcast-átiratát. Ezek közül a Resident Evil 3: Nemesis és a Dino Crisis a két legnagyobb durranás. Mindkét játék a túlélő horror kategóriát képviseli, és ebből ez idáig nem volt sok Dreamcaston. A Capcom azzal tette fel az i-re a pontot, hogy ezeket a PSX-ről konvertált játékokat kivétel nélkül budget (olcsó) áron hozza ki. (A fentebb említett két sikerjáték esetében ez 19.90 USD.) Nos, durván hatezer forint egy vadonatúj játékért még itthon sem túl sok – hát még a tengerentúlon! Valószínűsíthetően elég szép eladásokat fognak elérni az év utolsó havában. Szerintem ezek azok a játékok, amik egyetlen konzol tulajdonos polcáról sem hiányozhatnak (kivétel, ha herótjuk van a stílustól).

A Resident Evil-sorozat szép pályafutást ért meg mindazok ellenére, hogy igazából nem ez volt a stílusteremtő. Érdekes módon mégis ettől a játéktól származtatjuk a túlélő horror stílust. Gondolom mindenki sejti, hogy miért. A Resident Evil harmadik része is bővelkedik a borzalmakban. A játék cselekménye az első és második rész közötti időszakban játszódik. Főhősnőnk az a Jill Valentine, aki az első rész végén otthagyta a S.T.A.R.S.-t. A történet gyakorlatilag itt folytatódik. Jillnek valahogyan ki kellene jutnia a zombikkal elárasztott Raccoon Cityből. Az élőhalottak még csak hagyján, de sajnos van még egy probléma: Nemesis névre hallgató szörnyeteg barátunk, aki egyébként klinikai eset, legalábbis kinézetre biztosan az. A nálunk fél testhosszal magasabb és legalább 200 kilós mutáns időről időre feltűnik, hogy megkeserítse a dolgunkat. Márpedig a fejébe vette, hogy az összes S.T.A.R.S.-tagot hűvösre teszi, és a dolgok jelenlegi állása szerint már csak mi maradtunk (gondolom hiába magyaráznánk, hogy már rég visszavonultunk). Szép kilátások!

A RE3: Nemesis gyakorlatilag azonos a PSX-en korábban megjelent változattal. A történet ugyanaz, a cselekmény ugyanaz, még a felvehető tárgyak helyét sem változtatták meg. Apróbb módosítások persze történtek. A játékmenet szempontjából ugyan teljesen lényegtelen, de még a legelején kiválaszthatjuk, hogy Jill a 8 féle ruha közül melyikben jelenjen meg a színen. Nekem elsőre a porcelán kosztüm tetszett, de a következő nekifutásra a macskaruhát választottam. A göncök között találkozhatunk a Dino Crisisből jól ismert Regina harci cuccával is. (Már látom a sötét jövőt: Dino Evil vagy Resident Crisis – zombi dinókat kell lövöldözni lézerfegyverekkel.) Az irányítás a szokásos RE-stílus, de akinek ez eddig ismeretlen lenne (elsőként játszik RE játékkal), az kapásból nézze meg az inventoryban található kék és piros könyvecskéket. Ezekben megtalál minden alapvető információt a harcról, a különféle tárgyak kombinálásáról, stb. A grafika első ránézésre nem sokban különbözik a PSX-től. Jól látható, hogy nem írták újra a játékot (sőt, szerintem inkább egy PSX-emulátort írtak DC-re), így a grafika kinézete messze nem használja ki a DC lehetőségeit. A Capcom kóderei az eredeti PSX-es textúrákat használták mindenhol, és sajnos bilinear filterezést sem raktak rájuk. Ez túlnyomórészt nem zavaró, de pl. amikor tűz lobog a képernyő előterében, vagy amikor az ajtókat nyitogatjuk, hááááát.... A grafikán látszanak a pixelek (texelek). Erre azért odafigyelhettek volna. A karakterek kinézetére nem lehet panaszunk: hősnőnk kimondottan jól néz ki, de azért itt is lehetett volna egy kicsit nagyobb felbontást használni. A RE mindig „híres" volt a hangjairól. Az „aööööa" a már megszokott minőségben és mennyiségben van jelen, de persze ennél változatosabb hangokkal is találkozhatunk utunk folyamán. A Capcom nagyon jól operál a környezeti zajokkal, ezzel teljesítik ki a játék amúgy is vészjósló hangulatát.

SakmaN
sakman@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

A RE 3: Nemesis elsőrangú játék. A hangulata nagyon jó, bár a ma keményebb horrorhoz szokott polgárának már nem annyira félelmetes. Ha a közeljövőben megjelenő PSX konverziók is csak ennyire lesznek jól megcsinálva, akkor egy szavunk sem lehet. Tény, hogy lehetett volna még vele bütykölni egy pár hónapot a DC grafikai lehetőségeinek jobb kihasználása érdekében, de akkor nem budget áron jelent volna meg. Ez a játék tehát úgy jó, ahogy van.

POZITÍVUM

- csavaros sztori
- jól játszható
- még egy női főszereplő

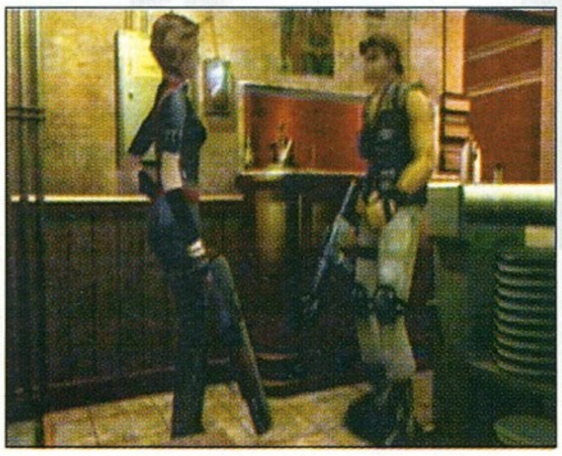
NEGATÍVUM

- kicsit sokat kell benne bóklászni
- a grafikán hegyezhettek volna még egy kicsit
- még mindig kevés cuccot cipelhetünk magunkkal

GRAFIKA	76 %
ZENE	81 %
ÉRTÉK	83%



▲ Nemesis barátunk kissé ideges



▲ Figyelj hapsikám, most jössz vagy sem?

SILENT SCOPE

Dreamcast

Típus	Akció
Kiadó	Konami
	www.konami.com/silentscope
Fejlesztő	Konami
Megjelenés	2000 november PAL/NTSC

A távolságból az acélgolyót megkapod...



▲ Ha nem tud vezetni, minek ül a volán mögé?

Speciálisan játéktermi felhasználásra készült játékok konzolos adaptációjánál nem mindig egyszerű a fejlesztők élete. Nem könnyű feladatra vállalkoztak a Konaminál sem, mikor előirányozták a Silent Scope otthoni gépekre írt változatait. Az alapvető gond az, hogy a játéktermi gép egy olyan speciális távcsöves puskával van felszerelve, ami egyetlen konzolhoz sem létezik. Ennek az ifjúságpolitikai kérdés mellett más oka is van, éspedig a szerkezet előállítási költsége. Ez a távcső ugyanis egy kis monitor (olyan, mint a videokamerák keresője), amiben a rendes játékképernyőn folyó események „felnagyított" képét láthatjuk. Az egész szerkezet olyan tökéletesen össze van hangolva, mintha egy igazi fegyverrel lenne dolgunk. A játék otthoni változatának elkészítésekor tehát számolni kellett ezzel a hiányossággal.

A Konami végül igen egyszerűen oldotta meg a dolgot. A távcsőben látható és a rendes eseményeket bemutató képet összehozták egy képre. A „távcső" nagyított képe ki–be kapcsolható: a durva célzáskor lekapcsolhatjuk, hogy ne zavarjon minket a tájékozódásban, a finom célzáskor pedig vissza kell kapcsolnunk, hogy pontos lövést tudjunk leadni. A technikai probléma tehát megoldottnak látszik, de a játékosok véleménye már egy kicsit másképp fest. Akik látták az eredeti játékot, és esetleg játszottak is vele, azok tudják, hogy a Silent Scope lényegét a puska adja – ha az nincs, akkor a játék elveszti a varázsát. Persze nem mindenki jár játékterembe, és azok számára, akik csak most találkoznak a játékkal, egyáltalán nem lesz furcsa a célzás megvalósítása (legalábbis nekem volt már hasonló játékkal dolgom).

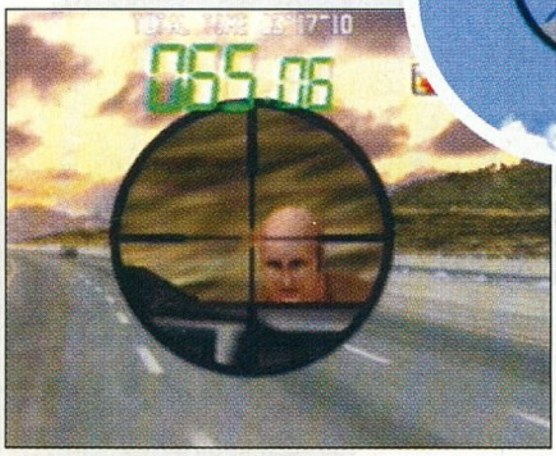
Az eddigiekből nyilván már egyértelművé vált, hogy a Silent Scope–ban egy speciálisan kiképzett mesterlövészt alakítunk, amelynek története szerint az elnököt és családját elrabolják a rosszfiúk. Az USA kormánya minden lehetséges eszközt bevet a helyzet megoldására, ami jelen pillanatban bennünk testesül meg. A feladat adott: jó alaposan „nézzünk meg fél szemmel" minden terroristát. Ez persze egyáltalán nem olyan egyszerű, mint gondolnánk: főként virtuális puskánk célra tartásával lesznek gondjaink. Az analóg kar és a digitális kereszt veges használata nem egyszerű feladat. És persze azt se felejtsük el, hogy nem pitypangra kell lövöldöznünk. A bűnbanda szintén jól képzett emberekből verbuválódott össze, így esetenként még az is megtörténhet, hogy a kiszemelt áldozat előbb lő ránk, mint mi rá. A lényeg a lényeg: sokat kell gyakorolnunk ahhoz, hogy hosszú csövű szerszámunk kezelését mesterfokra fejlesszük.

A játék menete gyakorlatilag teljesen lineáris, az 5+1 pályát sorban egymás után kell megoldanunk. A Konami kódereinek szerencsére sikerült becsempészni némi változatosságot is a játékba, mert nem mindig ugyanazt a sablon utat járja végig a figuránk. A program Virtua Cop–szerűen kivillantja az ellenfeleket, melyeket a lehető leggyorsabban be kell cserkésznünk, és le kell szednünk. Ha sokat szöszmötölünk egy pályán, akkor a banditák kiszúrnak minket, és bizony visszalőnek. A terroristák mellett a legfőbb ellenségünk az idő lesz, amiből persze mindig nagyon kevés áll majd rendelkezésünkre. Ha ez elfogy, akkor azonnal vége is a játéknak. Ez lenne a sztori mód, de emellett akadnak még gyakorló pályák is, ahol „tét" nélkül fejleszthetjük mesterlövészi képességeinket.

A Silent Scope játéktermi változata nem egy mai darab, ezért nem is okozott gondot a pénznyelő nagytestvér grafikájának konvertálása Dreamcastra. Olyannyira nem, hogy bőven belefért volna némi csiszolgatás is. Például javíthattak volna a figurák kinézetén, mozgatásán, és a helyszíneket is feljavíthatták volna egy kicsit. A játék grafikai megvalósításának színvonala egyébként sem teljesen lineáris. Míg egyes helyszínek kimondottan jól néznek ki, addig akadnak egészen rettenetes kivitelezésű részek is. Mellesleg a Konami a Dreamcast mellett PS2–re is átírja a Silent Scope–ot, de lényeges különbséget ne nagyon várjunk: már a DC is jelentősen túlszárnyalta az egykori játéktermi hardver lehetőségeit, mégsem kaptunk semmi extrát. Egyetlen dolog miatt kell csak izgulnunk, hogy a Konami betartsa a szavát, és tényleg beépítse a játékba az egér támogatást.

SakmaN
sakman@vogel.hu

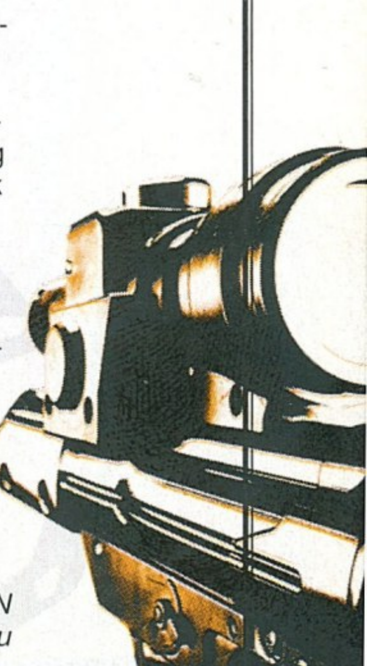




▲ Még egy hajszálnyit jobbra és tűz!



▲ Még szerencse, hogy "véletlenül" volt nálam egy távcső



ÖSSZEFOGLALÓ

A Silent Scope ebben a formában sajnos nem képes azt a élményt nyújtani, mint az eredeti játéktermi gép. A grafika átvétele ugyan tökéletesre sikerült, a játékmenet viszont a puska hiánya és a célzás körülményessége miatt sokkal vontatottabbá és nehézkesebbé vált. A játék így nem igazán élvezhető. Ha a Konami beváltja az ígéretét, és az USA/EU változatba tényleg beépíti az egér támogatást, akkor talán egy kicsit jobb értékelésre számíthat. A játékuk addig viszont csak a 'szódával elmegy'–kategóriát gyarapítja.

POZITÍVUM

- eredeti ötlet
- jópofa éjszakai küldetések

NEGATÍVUM

- nagyon rövid
- nagyon nehéz
- nincs fénypisztoly támogatás

GRAFIKA	75 %
ZENE	72 %
ÉRTÉK	**70 %**

METROPOLIS STREET RACER

Városnézés kétszázzal

Dreamcast	
Típus	Városi autóverseny
Kiadó	Sega
Fejlesztő	Bizarre Creations
Megjelenés	2000 november 4.



▲ Az MSR felér egy londoni városnézéssel – hogy SF-t és Tokiót ne is említsük

Sikeres autós program fejlesztése manapság nem egyszerű feladat. A konzolok rivalizálásának világában a fejlesztők sorra jelentetnek meg különböző platformokra jobbnál jobb versenyjátékokat, melyek közül jó néhány igen magasra tette a mércét (például a Grand Turismo 2 Playstationre, vagy a nemrég megjelent F355 Challange Dreamcastra), melyek hibátlan kidolgozottságuk és játszhatóságuk révén igencsak leiskolázzák bármelyik vetélytársukat. Az ilyen programok sikerein felbuzdulva más fejlesztőcsapatok is sorra fognak hasonló játékok készítésébe, több-kevesebb sikerrel. A GT-hoz legalább megközelítőleg hasonló szintű autós játékok készítéséhez rengeteg pénzre és időre van szükség (pénzre a licencek megvásárlásához, s időre az igényes munkához). Sajnos e két fontos momentum nem minden programozó gárdának áll rendelkezésére és nyilván ez az oka, hogy igazán magas színvonalú versenyjátékok csak ritkán látnak napvilágot.

Manapság nagy bátorság kell ahhoz, hogy valakik kijelentsék: minden idők legjobb autós játékát fogják piacra dobni. Márpedig a Bizarre és a Sega egy jó ideje ezt vallja, és a végeredményt tekintve nem is alaptalanul. A SEGA nem akart spórolni semmiben, amikor jó két évvel ezelőtt elhatározta, hogy újonnan megjelenő konzoljára egy világra szóló autós játékot ad ki, mely minden képzeletet túlszárnyal. A SEGA Europe (kivételesen nem a japán Sega befektetéséről van szó) azt a Bizarre Creationst választotta e feladatra, amely már korábban is bebizonyította rátermettségét: az F1 '97 például a maga idején a legnagyobb példányszámban eladott Playstation-játék volt Európában. A cég elképzelései egy városi autóverseny-játék körül forogtak, melyben rengeteg igazi autómárka és valódi helyszínek (London, Tokió, San Francisco) szerepelnek. A három város kerületeiről több mint harmincezer (!!!) fotót, és negyven (!!!) órányi videót készítettek, ami rekordnak számít a játékfejlesztések történelmében. A nyersanyagok elkészítését követően a kiválasztott kerületeket lemodellezték 3D-be, végül a kész fényképeket ráhúzták textúraként a megfelelő helyekre. Az így kialakult összkép elképesztő. Az MSR grafikáját még csak meg sem közelíti egyetlen konkurense sem. Ez a remek 3D-motornak tudható be, amely pillanatnyilag a legtöbb textúrát képes kezelni a létező összes engine közül, beleértve a PC-t és a PS2-t is. Ez meg is látszik a játékon. Minden tereptárgyon (még a legjelentéktelenebbeken is) nagy felbontású textúra van, minek köszönhetően az összkép teljesen fotórealisztikus. Igazság szerint ecsetelhetném még a vizuális élményt a végtelenségig, de a hangokra éttérve is ugyanez a helyzet. Csak egy ötlet: aki vezet és van autórádiója, nyilván tudhatja, hogy milyen hangulatos éjszaka egy jó zenére az utcákat szelni. Ebből kiindulva a készítők teljesen egyedi megvalósítást gondoltak ki a játékhoz: nem a szokásos sorban következő számokat hallhatjuk aláfestésként (ahogy a többi játékban megszokhattuk), hanem mintha rádiót hallgatnánk: különböző reklámokkal és számok bekonferálásával színezve megy a műsor. Ebben segítséget nyújtottak a három város rádiós személyiségei, így maximálisan hiteles az egész. Még a számok is az adott országot idézik: Londonban jazz és underground, Tokióban dance, San Franciscoban pedig country, soul és rap stílusú zenék szólnak – ráadásul nem akármilyen előadásban!

Meglepő módon a CD elindítása után a program első dolga az, hogy rákérdez a



▲ A Big Ben mindig pontosan jár – feltéve ha jól van beállítva a DC órája









▲ Ha ez tompított fény, akkor talán nem ártana utána állítani

pontos időre. Erre azért van szükség, mert a MSR teljesen percre készen szimulálja az egyes városokhoz tartozó helyi időt. Ezt úgy kell érteni, hogy ha nálunk például délután van, az Tokióban késő éjszakát, San Franciskoban pedig kora reggelt jelent. Hogy mikor állunk neki játszani, attól függően lesz részünk hajnali szürkületben, verőfényes napsütésben, vörössen izzó naplementében. Az életszerűség fokozása érdekében a véletlenszerű időjárás is közre játszik, ami terjedhet sűrű ködtől esőig, és persze ezek átmeneteiből.

Miután bejön a főmenü és regisztráltuk magunkat, a következő játékmódok lesznek játszhatók:

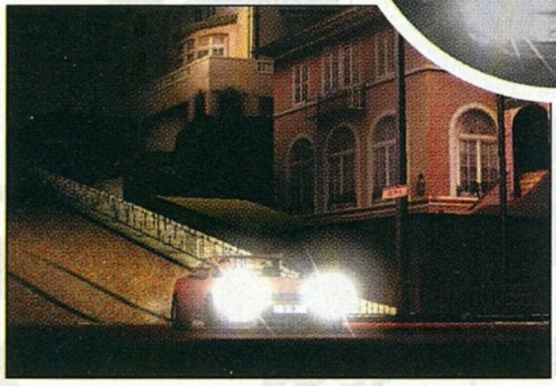
Your Garage (a birtokunkban lévő autók vannak itt), Street Racing (ezzel indíthatjuk a versenyeket), Time Attack (idő elleni futam), Quick Race (gyors menet). Kezdjük rögtön a program lényegével, vagyis a Street Racinggel, amelyben már csak a nevéből adódóan is egy városi autóverseny, amelyben a cél minél több pont (a játékban kudosnak hívják) összegyűjtése, és a huszonöt chapter (fejezet) megnyerése. Ez utóbbi nem egy-két nap lesz, az már biztos: a huszonöt fejezeten belül egyenként tíz pálya található, ami ugyebár testvérek között is 250-et (!) tesz ki, és ilyen számú pálya mellett – főleg ha figyelembe vesszük a nehézségét is – akár hónapokig is tarthat a teljes végigjátszás.

Kezdetben négy autó választható, melyek megszerzéséért már alapvetően tenni is kell valamit. Egy adott pályán bizonyos időn belül teljesíteni kell egy kört, s az autó csak ezután választható. Összesen hatvan különböző típus szerepel az MSR-ben, amelyek persze egytől-egyig valódi márkák. A szokásos széria autókon kívül egyébként már szerepelnek eddig még meg sem jelent modellek is, amelyek idáig jobbára csak kiállításon voltak láthatók. Ahogy szépen haladunk előre a pályák teljesítésében, minden fejezet teljesítése után lekerül a ponyva az adott részhez tartozó autóról. Ez ugyebár összesen huszonöt járgányt jelent. Hogy hol van a többi? El vannak rejtve különböző pályákon, amelyeket bizonyos pontok elérésével és a pályarekordok teljesítésével szerezhetünk meg. A pályákon meg vannak adva bizonyos limitek, és a játék pontozza a vezetési stílusunkat, az időeredményünket, helyezésünket, sőt, még azt is, hogy milyen autóval vettünk részt az adott versenyen. Például ha egy gyengébb kocsival megnyerünk egy versenyt, melyen a sajátunknál jóval izmosabb kocsik vettek részt, több pontot kapunk. Ezen az alapon persze levonásokban sincs hiány: minden ütközésnél, időből való kifutásnál pontot vesztünk.

A garázsunkban kezdéskor csak három hely szabad (később a férőhelyek száma a duplájára nőhet), ezért nagyon meg kell választani, hogy mit is parkolunk be, márcsak azért is, mert amikor új kocsit választunk, és mellőzzük az előzőt, ugyancsak pontlevonás lesz a „jutalom". Minden autóhoz hozzá van rendelve egy bizonyos pontszám, és ezek járulnak hozzá meglévő pontjaink növeléséhez, illetve csökkenéséhez. A fentieken túlmenően egyébként szert tehetünk jokerekre is, amikkel beszorozhatjuk az adott pályán elért pontjaink számát. Tehát nemcsak hibátlanul kell vezetnünk, de némi stratégiára is szükség lesz. A menüpontok között külön érdekesség az Internet opció, ahol legjobb időinket vihetjük fel a világhálóra, s megtudhatjuk, hogy mennyire vagyunk ügyesek a világban, illetve letölthetünk mások által futott köröket, melyeket szellem autóként fogunk látni a pályákon. Az opcióknál pedig annyi minden állítható, hogy egy egész oldal kéne az ismertetéséhez. Néhány példa: átírhatók a játék alatt figyelmeztető szavak, így beírhatunk bármilyen nekünk megfelelő (akár magyarított) üzenetet; állítható a visszapillantó tükör részletessége, és így tovább, szóval az biztos, hogy TÉNYLEG mindenki saját ízlése szerint csiszolhatja a külsőségeket. Gondolom ezek után mindenkinek világos, hogy nem mindennapi játékhoz van szerencsénk az MSR személyében. A kategóriában teljesen egyedi játékmenet (kiváltképp a pontokkal való variálás), tökéletes irányítás, teljesen életszerűen viselkedő autók (nem lehet kétszázzal bevenni a kanyarokat), mindez együtt a reális időjárási effektekkel (néha olyan köd van London utcáin, hogy egy-két autóhossznál nem látunk messzebbre, a nyirkos esős időben pedig sokkal jobban kell figyelni a fékre). Mindent egybevetve: a SEGA nem véletlenül állította a játékáról, amit állított. A világ egyik legjobb autós játéka az MSR, és ezt nem csak mi gondoljuk így, hiszen az összes külföldi és internetes szaksajtó is ezt a véleményt osztja. Ezt a játékot minden Dreamcast tulajdonosnak be kell szereznie – kihagyhatatlan.

K.Mihály
soniq@freemail.hu





▲ A képből nem nehéz kitalálni: San Franciscoban járunk



▲ Tokió nem csak a felhőkarcolóival kápráztatja el a játékost

ÖSSZEFOGLALÓ

London, Tokió, San Francisco. Ezekben a városokban szelhetjük az utcákat a legmenőbb és legújabb autómárkákkal. Hihetetlen részletesek a városok, egyedien megtervezett, és eredményre inspiráló a játékmenet. Ez az a játék, amelyen a Bizzarre oly sokáig dolgozott, amiről minden külföldi szakmagazin hónapról hónapra szolgáltatta a híreket, amit jó néhány megjelenési dátum eltolása után végre novemberben piacra dobott a Sega. Az MSR minden idők legjobb és legszebb városi autós játéka.

POZITÍVUM

- **A legrészletesebben kidolgozott városok, amit valaha konzolon láthattunk**
- **Egyedi, roppant élvezetes pontrendszer**
- **Valódi autómárkák**

NEGATÍVUM

- **Talán egy kicsit sok is az a 250 pálya...**
- **Van egynéhány vontatott verseny csak az idő ellen**

GRAFIKA	97 %
ZENE	95 %
ÉRTÉK	94%

2 pal



QUAKE 3

A PC-s szupercsapat Dreamcaston

Dreamcast	
Típus	Akció
Kiadó	Sega
	www.idsoft.com
Fejlesztő	ID Software
Megjelenés	2000. október (PAL)



▲ Biker skalpja immár a gyűjteményem gazdagítja





Saturn: mint az talán közismert, ez a neve a Sega előző játék konzoljának, ami elvesztette a maga kis háborúját Playstationnel szemben, s ez főként a gép nehéz programozhatóságának volt köszönhető. A Dreamcast megépítésénél azonban már tanultak a Saturn hibáiból, és ügyes elképzeléssel úgy alakították ki, hogy egyes kódjaik átírása után PC-re készült játékok is könnyűszerrel futtathatók legyenek rajta. Ami mondjuk csak részben olyan nagy öröm, mert ennek is megvan a maga hátulütője: a programozók nem fektetnek sok munkát a játékok átírására. A DC pedig nem tartalmaz se Pentium processzort, se PC-s szabvány szerinti 3D gyorsító kártyát – így valamilyen szinten emulálni kell azokat, és mint tudjuk, az emuláció minőségromlást eredményez (akadozás, poligonhibák, stb). A Win alól futó játékok többsége ennek köszönhetően aztán csapnivaló. (Például minden Tomb Raider össze-vissza akadozik a Windowsnak köszönhetően.)

Még szerencse, hogy a Segának van saját programcsomagja is, ami a Windos kikerülésével tökéletesen működik, és persze ki is használja a gép lehetőségeit. Mi sem bizonyítja jobban, minthogy DC játékok hosszú listájából (ami közel háromszáz darabos) jó 95% a Sega saját programnyelvén íródott.

Hál'Istennek ilyen a szóban forgó Quake III Arena is, ami '99 talán legnagyobb sikere volt PC-n. Kötve hiszem, hogy valaki nem tudná, mi is az a Quake, de azért pár szóban ismertetném. Egy saját szemszög nézetű 3D-s lövöldözős játék, melyben kulcsok, ajtók keresgetése a cél, persze mindenfajta szörnyek nehezítéséve. A Quake I megjelenése frontális áttörés volt ebben a stílusban, hiszen az első olyan grafikus engine volt, melyben tényleg 3D-s ellenfelek szerepeltek. Igaz, a játék sikeréhez nagyban hozzájárult a rendkívül véres játékmenet is, ami akkoriban azért még nem volt annyira általános. (Több országban be is akarták tiltani)

A korábbi részektől merőben más Quake III Arena. Nem a megszokott játékmeneten alapszik: csak Internetes játékra lett szánva, s így semmiféle küldetésben nem lehet részünk. Deathmatch módban lőhetjük cafatokra egymást, illetve ha a CTF módot választjuk, kisebb csapatokat alkotva zászlókért küzdhetünk az arénában.

Ennyit a Quake-ről, és most nézzük, milyen is lett a DC-Quake? Szerintem az ID igazán kitett magáért: az eredeti PC-shez képest majdnem dupla annyi pályát készítettek a konzol verzióhoz, és az új pályákhoz új zenéket is komponáltak. Amúgy minden másban megegyezik a PC-s verzióval. Multiplayerben pofozkodni DC-n sajnos csak négyen lehet, viszont az is igaz, hogy emiatt jóval simábban fut a hálózati játék. Érdekesség, hogy akár PC-sekkel is játszhatunk a világhálón. (A PC-seknek egy patchet kell hozzá letölteni.) A kizárólag számítógépes pályák előnye mindössze annyi, hogy neten keresztül a DC-verziónál nyilván többen játszhatnak egyszerre.

A PC mellett szól még, hogy nem kell külön egeret, billentyűt vásárolni a játékhoz. Ez nem azt jelenti, hogy a Sega-verzió ezek nélkül nem játszható, viszont az tény, hogy egérrel jobban irányítható a dolog, és az üzenetek írása is könnyebben megy billentyűvel. (Játék közben üzengetni is lehet egymásnak). Az viszont nyugtasson meg minden DC-tulajdonost, hogy grafika terén a DC-s talán egy kicsit szebb is mint a számítógépes társa. Szebbek a textúrák, a színek élénkebbek, jóllehet a PC-s Quake-ben egy-két grafikai effekttel több van, és nagyobb felbontásban is játszhatunk – nem mintha 640*480 nem lenne elég. (A Dreamcastet egy SVGA monitoron használom, így könnyűszerrel össze tudtam hasonlítani a két verziót.)

A játék legnagyobb hibája persze (és ez az összes verzióra vonatkozik), hogy megfelelő partnerek hiányában (Internet hozzáférés nélkül) nem sokat ér, nem túl szórakoztató ugyanis botok ellen viaskodni. Viszont aki be tud szerezni egy Sega Browsver 2.0 lemezt, annak óriási online-mészárlásokban lehet része, amit minden Dreamcast-tulajnak is legalább egyszer javasolt kipróbálnia. Arra azonban a kezdők vigyázzanak, hogy már PC-n is bebizonyosodott, hogy a Quake villámgyorsan függőséget okoz!

K.Mihály
soniq@freemail.hu



▲ Az óriás szájnak torkán akadt egy pajzs – de a társam gyorsabb volt nálam

ÖSSZEFOGLALÓ

A Quake III Arena immáron Dreamcaston is hódíthat: a világ egyik legnépszerűbb 3D-s lövöldözős játékában lassan már a földkerekség összes Quake-ere egyesülhet némi vidám vérontásra, hiszen a DC s Quake-pályák a számítógépes verzióval is kompatibilisek. Akinek van Internet-hozzáférése, felejthetetlen öldöklésben lehet része.

POZITÍVUM

- Tökéletes átirat, felturbózott PC-s verzió
- 36k modemmel is tökéletesen fut

NEGATÍVUM

- Csak a hálóban, nem gépi ellenfelekkel vívott játék igazán szórakoztató

GRAFIKA	92 %
ZENE	75 %
ÉRTÉK	88%



JEDI POWER BATTLES

Double Dragon LucasArts módra

Dreamcast

Típus	Akció
Kiadó	Activision/LucasArts
	http://www.lucasarts.com
Fejlesztő	LucasArts
Megjelenés	2000 november PAL/NTSC



▲ Darth Maul és Amidala nincs egy súlycsoportban. Méretben meg pláne!

Nyilván senkinek nem okoz meglepetést nem okoz, hogy a LucasArts a játékpiacon is a lehető legtöbb bőrt igyekszik lenyúzni az aktuális StarWars filmről. Ha jól számolom, az Episode I esetében épp a harmadiknál tartanak és a közeljövőben még legalább ugyanennyit le fognak húzni róla (Demolition, Battle for Naboo, Obi–Wan, StarFighter).

A JPB nyáron jelent meg, először Play–stationre, és őszintén bevallom: már első ránézésre viszolyogtam tőle, másodikra pedig már kimondottan ideges lettem. Mi a fene ez? Megy az ember, szanaszét kaszabol mindent, dől a pont és ennyi? Na neeee... A LucasArts fejlesztői szerencsére átgondolták ezt a vandalizmus dolgot, hiszen egy jedi lovag – aki elméletileg a béke és rend őrzője – nem igazán szokott hepciáskodni olyan dologgal, ami nem üt vissza – meg különben is! Az Episode IV–ben, a Mos Eisley–ben lévő kocsmában az öreg Obi–Wan is először sörözni hívta azt a „félkezűt" és a „halottat", akik belekötöttek Luke–ba – az egy más kérdés, hogy azok nem hallgattak a jó szóra... A DC–változatban a pusztítás már csak a valódi ellenfelekre korlátozódik, minden egyéb berendezés és tereptárgy „fénykard–álló". Így persze a véleményem is sarkalatos fordulatot vett a játék megítélésével kapcsolatban.

A JPB hűen követi az Episode I történéseit. Összesen 10, egyre nehezebb pályán kell keresztülverekedni magunkat, hogy eljussunk a végkifejletig, akit Darth Maulnak hívnak. Alapállapotban öt Jedi–lovag közül választhatunk (Obi–Wan Kenobi, Qui–Gon Jinn, Mace Windu, Plo Koon és Adi Gallia), de a későbbiekben lehetőségünk lesz több rejtett szereplő előcsalogatására is. (Az első rejtett szereplő Ki–Adi–Mundi, akit a gyakorló pályák sikeres megoldása esetén kapunk meg. Állítólag Darth Maul is elérhető, az viszont elég érdekes helyzetet eredményez: saját magunkkal kell majd a játék végén megküzdeni?!) Minden karakternek megvannak a saját speciális mozdulatai és természetesen az Erőt is másképpen használják. A szereplők képességei átlagosan egyformák, de míg az egyiknek a kardforgató képességei jobbak, addig a másiknak a jedi trükkjei használhatók jobban.

Ha azt gondoljuk, hogy a JPB végigjátszása könnyű, akkor tévedünk. Nem elég, hogy a pályák egyre nagyobb ügyességet és odafigyelést igényelnek, egyre több, erősebb és rutinosabb ellenféllel is fogunk szembekerülni. A történet lényegét a robotinvázió alkotja, így minden pályán találkozunk majd robotokkal, és ezek mellett mindig az adott pályára jellemző ellenfelek fognak feltűnni: a Tatooine–on jawák és buckalakók, Coruscanton fejvadászok, stb. Legtöbb ellenfelünk energiafegyverrel van felszerelve, így likvidálásuk egyszerű: megvárjuk, míg ránklőnek, és a fénykarddal visszaverjük a lövedéket. E mozdulat begyakorlása nagyon fontos, ezért érdemes megtanulni a pontos időzítést. Fénykardunkat természetesen rendeltetésszerűen is lehet használni: a különféle vágás és szúrás kombinációk alkalmazásával csökkenthetjük ellenfeleink létszámát.



A JPB grafikája első ránézésre elég jónak tűnik, de egy idő után nagyon sablonossá válik. Valahogy hiányoznak belőle azok az apró részletek, amik más játékokat feldobnak. Pozitív ellenpéldaként mondjuk felhozható, hogy a grafikusok bizonyos helyeken kimondottan hangulatos fényviszonyokat alkottak, de arra már nem vették a fáradtságot, hogy a fénykard és az energia lövedékek saját fényét lemodellezzék. A karakterek animációjának megvalósítása is eléggé különbözik: míg a robotok mozgása kimondottan jól ki van dolgozva, addig a játékos szereplők az átlagos, néhány szerves egyed mozgása pedig egyenesen a rossz kategóriába tartozik (például a második pálya végén található óriási féreg–szerűség).

A játék alaphangulatán viszont igen nagyot emel a zene és a különféle hanghatások. A fénykard búgó, zizegő hangja, az ellenfelek lövedékeinek nyafogása, a robotok zárlatos agóniája mind iszonyatosan sokat dob a hangulaton. Azt hiszem, hogy ennyire jó hangokat még egyetlen játékban sem hallottunk. A zenei aláfestés pedig maga a megtestesült eufória. Felcsendül John Williams géniuszi muzsikája, az embert pedig teljesen magával ragadják a mesterien hangszerelt dallam hullámai. És amikor a kórus belekezd a „Duel of the Fates"–be, az ember szinte beleborzong. Az egész úgy jó, ahogy van.

SakmaN



▲ Egy igazi Jedinek nincs tériszonya



▲ Ki–Adi–Mundi altatót énekel a robotoknak

ÖSSZEFOGLALÓ

sakman@vogel.hu

Az magától értetődő, hogy a LucasArts még leggagyibb játékot is el tudná adni, ha StarWars matricát ragasztana rá. A JPB esetében persze szó sincs erről, de azért egy kicsivel többet is kaphattunk volna. A Jedi Power Battles középszerűségét csak két dolog miatt nem érezzük igazán: ez pedig a Star Wars–univerzum magával ragadó hangulata és John Williams mester fenomenális zenéje..

POZITÍVUM

- StarWars, StarWars, StarWars!
- John Williams zenéje
- a kétjátékos üzemmód nagyon jó

NEGATÍVUM

- hamar uncsivá válik
- pontatlan grafika (ütközés érzékelés)
- nem lehet benne kinyírni Jar–jart!

GRAFIKA	78 %
ZENE	88 %
ÉRTÉK	82%

2 ntsc pal

Dreamcast	
Típus	Akció
Kiadó	Ripcord Games
	www.ripcordgames.com
Fejlesztő	Rune Craft
Megjelenés	2000. november NTSC

SPEC OPS II

Én, az egyszemélyes szakasz



▲ Akkor most felrobbantjuk ezt a szitakötőt

A Spec Ops: Omega Squad eredetileg a PC–n megjelent Spec Ops 2: Green Berets átirata. Nem kis feladatra vállalkozott a RuneCraft, hiszen egy igen nagy kötöttségekkel rendelkező platformra kellett átfordítaniuk a játékot. (Persze csúsztak is vele rendesen: június helyett november lett belőle.) Az eredeti játék koncepciója a stratégiai csapatmunka. Adott egy néhány főből álló kommandós egység, melynek tagjait külön–külön is irányíthatjuk, de parancsokat is osztogathatunk nekik. A harci feladatot úgy kell elvégezni, hogy eközben egy csomó más dologra is figyelni kell: nem sérülhetnek meg civilek, túszok, vagy fontos objektumok, stb. A RuneCraftnál igen sokat filózhattak, hogy mit is hagyjanak ki a játékból és mi maradjon benne, mert amíg egy PC billentyűzeten többszáz különféle funkciót is definiálhatnak, addig egy konzol irányító padján ehhez képest nagyon kevés a gomb. Az eredeti játékot tehát alaposan át kellett dolgozni: egy csomó felesleges sallangtól megszabadították (pl. csapattársak), a kezelőfelületét pedig teljesen átkonzolosították. Addig nyomorították, míg a végén egy egyszerű lövöldözős játék lett belőle. Pozitívum a játékban található 26 küldetés, amit hat különböző helyszínen kell végrehajtanunk. Ezeket célszerű egymás után végigcsinálni, de lehetőség van bármelyik kiválasztására. Az akciókhoz hat – elvileg – különféle képzettségű katona áll a rendelkezésünkre (szerintem a tök egyformák, csak a felszerelésük más). A küldetés kiválasztása után egy eligazító képernyőre kerülünk, ahol sovány tőmondatokban kapjuk meg a feladat leírását. Ezután kezdődik a valódi akció. A játék menete leginkább a hagyományos shooterekre hasonlít. Esztelenül rohanni persze nem ajánlatos, kivéve azt az esetet, ha direkt le akarjuk lövetni magunkat. A játék SMS (Strategic Military Simulator) jellege azért nagyjából megmaradt. Elég, ha egyetlen jól irányzott lövést bekapunk, és máris kezdhetjük újra a küldetést. Szerencsére ez az ellenfelekre is igaz, rajtuk sincs 200–as páncél és sérthetetlenség, sőt, a cipelhető felszerelés is limitált, akár a való életben: két lőfegyver, néhány tár lőszer, pár gránát és egy elsősegélyláda felpakolása után az összes zsebünk tele lesz. De ennyi cucc a küldetések végrehajtásához tökéletesen elegendő lesz. Ha a program által felajánlott felszerelés nem tetszik, akkor ezt kedvünkre módosíthatjuk. Alapfelszerelés az éjjellátó készülék, a rádió, a kés és a távcső (ezek mindig nálunk vannak). A legtöbb puska (assault rifle) távcsővel van felszerelve, ami jelentősen feljavítja az esélyeinket a távoli ellenfelek leküzdésében. Az optikának két üzemmódja van, a normál és az infra nézet. Ez utóbbi nagyon jól használható olyan esetekben, amikor valaki lövöldözik ránk, és mi nem tudjuk honnan: az infrával körbepásztázva a terepet egyből kiszúrhatjuk az orvlövészt. A lelőtt ellenfelek fegyvere felvehető (bár egy idő után eltűnik), és használható is. Sajnos lőszerhez ilyen módon nem juthatunk: ha egy fegyver kiürült, akkor el kell dobni.



▲ Két komputer meghackelve!

A játék grafikai megvalósítása kétarcú. Bizonyos esetekben kimondottan hangulatos, jól kitalált grafikai megoldásokkal szembesülhetünk, de akadnak félkész hatású vagy rosszul megcsinált elemek is. A menü képernyők szépek, a katonai archívumokból előbányászott állóképek pedig kimondottan jó hangulatot kölcsönöznek a játéknak. A 3D motorról viszont sok jót nem lehet elmondani. Sebessége a WinCE–s TR4 motorjával vetekszik. A ködösítés távolságát eleve rosszul lőtték be, mert például egy–az–egyben láthatjuk, ahogy a horizonton felépül a pálya (a távcsöves módban ezt még jobban megfigyelhetjük). Az ellenfelek és civilek kinézete átlagos, a mozgásuk is teljesen normális. Az épületek és egyéb tereptárgyak kivitelezése viszont eléggé gyatra. Persze itt is akadnak kivételek, de ezek nagyon ritkák. Mindezek figyelembevételével csak egy jó közepest érdemel a játék.

SakmaN
sakman@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

A Spec Ops: Omega Squad lehetett volna nagyon jó játék, de sajnos csak középszerűre sikerült. A sok bosszantó hiba, játékmenetbeli hiányosság alaposan otthagyja a bélyegét az értékelésénél. A játék egyes részeiről nem tudom elképzelni, hogy szándékosan ilyenre akarták megcsinálni: olyan érzésünk van, mintha egy félkész verzióval játszanánk. Talán ha ott lehettem volna a tesztelésnél... Na mindegy. Bizakodjunk abban, hogy a játék rövidesen megjelenő, internetes multiplayer játékmóddal kibővített változata mentes lesz ezektől a hibáktól.

POZITÍVUM

- sok küldetés
- sokféle fegyver

NEGATÍVUM

- összecsapott, félkész játék érzetét kelti
- ocsmány a terep kirajzolása a horizonton
- a célzás távcsöves módban az analóg kar miatt nehézkes

GRAFIKA	71 %
ZENE	75 %
ÉRTÉK	68%

1 ntsc



TEST DRIVE LE MANS

24 órás műszak

Dreamcast

Típus	Autóverseny
Kiadó	Infogrames
	www.melbournehouse.com
Fejlesztő	Melbourne House
Megjelenés	2000. október (PAL)

Valahogy mindenki, aki meghallja, hogy Le Mans-ban zajló 24 órás futamból játék készült, ugyanúgy reagál a dologra: „Nem unalmas ez? Hogyen lehet ezt kibírni? Mi van, ha az embernek sürgős dolga akad?" Nos megnyugtathatunk mindenkit: a programhoz nem mellékeltek sem túlélő felszerelést, sem katétert: egész egyszerűen egy save opcióval oldották meg a dolgot. No meg azzal, hogy nem csak 24 órás módban versenyezhetünk.

A játék ideális azok számára, akik a hagyományos – körkörös versenypályákon zajló – autós játékok hoznak lázba. A 13 km hosszú Le Mans-i pályán kívül még öt másik helyszínen (pl. Suzuka vagy Donington) rajtolhatunk el, s tornázhatjuk fel magunkat az ezekből összeállított nyolc egyre keményebb bajnokságon. Van multiplayer lehetőség akár négy játékos számára is (osztott képernyővel), és akad időmérő futam is szellemkocsival. A fő hangsúly azonban nem ezeken, hanem a címadó 24 órás futamon van. A Le Mans-i versenyt 10, 30 vagy 60 perces kivitelben játszhatjuk, de az elfajult rajongók számára nyitva áll a 6 vagy 24 órás lehetőség is. Persze ha nem muszáj, nem kell haza vágni a Dreamcast hűtőrendszerét egy egész napos maratoni játékkal: amikor kiállunk a boxba, lehet állást menteni. Kiállásra amúgy is szükség van, mert a játékban változó az időjárás (s ezért néha nem árt gumit cserélni, vagy módosítani a szárnyak dőlésszögén), nem szólva arról, hogy az üzemanyag is fogy. A napszakok is változnak, s ez utóbb ráadásul arra az esetre is vonatkozik, ha felgyorsítjuk az időt. Amikor 10 percesre van állítva a futam, ugyanúgy besötétedik, illetve kivilágosodik, mintha egész nap játszanánk, a csillagok mozgásából nyomon követhető a Föld forgása.



▲ A 10-es számú versenyző a 10. helyen – én azért többet szeretnék a papírformánál

A TD Le Mansban az a poén, hogy a játszhatósága olyan, mint egy játéktermi gépé, s mégis elég élethűnek mondható. Csak a nehézségi szintek vannak kicsit elszúrva. Az amatőr szinten rögtön az elején elhúzhatunk a mezőnytől, aztán meg ásítozva rójuk egymagunkban a köröket. A következő szint viszont rögtön úgy bekeményít, hogy ha netán lusták vagyunk kvalifikációs kört menni, utána hátulról indulva szinte lehetetlen nyerni. Ezek után el lehet képzelni, milyen az Expert szint... A szintválasztás mellesleg nem csak a riválisaink mesterséges intelligenciáját határozza meg, hanem azt is, hogy milyen könnyű az autót vezetni. Amatőrként lassít helyettünk a gép és még egyéb segítségeket (kipörgés gátlása, stb.) is kapunk, haladóként ellenben már jól kell tudnunk, hol van a fék gombja, profiként pedig teljesen magunkra maradunk.

A TD Le Mans Dreamcast-verziójának szerencsére már semmi köze a PC-s vagy a PlayStationös Le Mans-hoz: az Infogrames az Eutechnyx helyett a Melbourne Housera bízta a játék elkészítését – és milyen helyesen tette ezt! Az engine igyekszik kiaknázni a DC grafikai lehetőségeit: szépen megrajzolt textúrákból épül fel terep, és egy halom fényeffektus gondoskodik a nagyszerű látványról. Nagyon klassz, ahogy a lámpák fényei csillognak az éjszakában, s külön pozitívum, hogy a kocsik fényszórói csak akkor vakítanak, ha pont a szemünkbe világítanak. Pedig hát nem kevesebb, mint 24 autót kell ezekkel az effektusokkal feldíszíteni úgy, hogy néha a teljes mezőny látható egyetlen képernyőn. Mégsem tapasztalható akadozás, vagy lelassulás. A sebesség nagyon is meggyőző. Ha 300-zal megyünk, valóban úgy érezzük, hogy 300-zal megyünk. Egyrészt mert nagyon gyorsan suhan el mellettünk a táj, másrészt meg olyan apróságok érzékeltetik az elképesztő teljesítményt, mint a légterelő szárnyak által húzott kondenzcsíkok, vagy a belső nézetből eszelősen rázkódó motorháztető. Amit grafikailag egy versenyautón (illetve annak viselkedésén) ábrázolni lehetett, az mind benne van ebbe a játékban. A saját autónk még gyönyörűen tükröződik is. Ha nem jelent volna meg időközben a Metropolis Street Racer, azt kene mondanom, hogy a Le Mans a legszebb konzolos versenyjáték, ami valaha készült.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Ez a fekete kollega szó szerint elhúzza a csíkot



▲ Itt most nem igaz, hogy a világos a nyerő

ÖSSZEFOGLALÓ

A Test Drive Le Mans az egyik legpofásabb és nem utolsósorban az egyik legélvezetesebb DC-s versenyjáték. Szép is, gyors is, izgalmas is – mi kellhet még? Persze lehetett volna még részletesebben modellezni a műszaki paramétereket, de hát azt nem minden játékos igényli. Amit viszont vélhetőleg mindenki szívesen látott volna, az az autók törhetősége. Sajnos a kocsikon egy karcolást ne lehet ejteni, ami meglehetősen szomorú hír, hiszen a valóságban nem sok Le Mans-i futam múlik el a nélkül, hogy ne rongyolódna szét egy-két járgány.

POZITÍVUM

- Gyors és élethű grafikai megjelenítés
- Remek irányíthatóság
- Klassz motorhangok

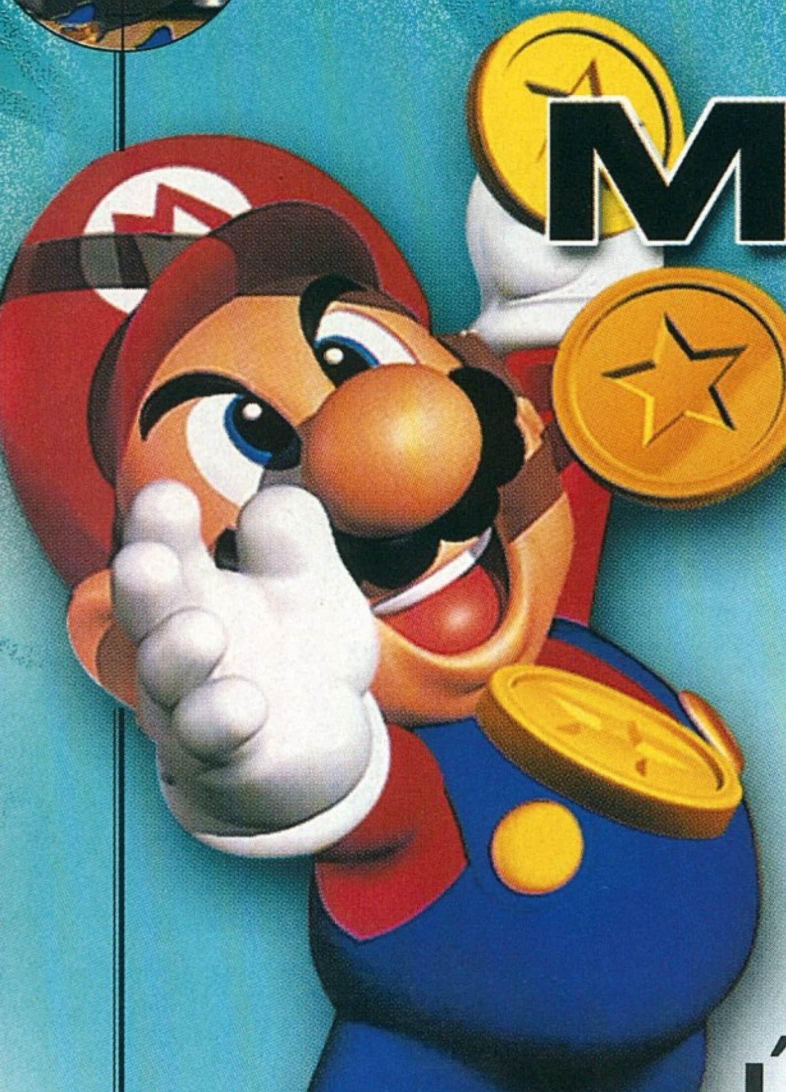
NEGATÍVUM

- Törhetetlen autók
- Nem túl okosan kitalált nehézségi szintek

GRAFIKA	90 %
ZENE	87 %
ÉRTÉK	89%

Nintendo64	
Típus	Társasjáték
Kiadó	Nintendo
	www.nintendo.com
Fejlesztő	Hudson Soft
Megjelenés	2000 október PAL

MARIO PARTY



Családi mozidélután Disney nélkül



▲ Indul az első nemzetközi lemezlovas–bajnokság



▲ Nektek is volt NDK–autóversenypályátok?



Úgy tűnik, hogy a Nintendósok rájöttek, mivel lehet az emberek közé nem menő, otthoni játékosokat összehozni egymással. Az ötlet annyira egyszerű, hogy az embernek szinte fáj, hogy miért nem neki jutott eszébe. A recept a következő: végy négy játékost, adjál nekik minél egyszerűbb, ámde annál megunhatatlanabb apró „játékocskákat", és aki ezekben a versenyszámokban jól szerepel, és mellette persze még szerencsés is, az nyeri a játékot.

A játék persze azért nem ennyire egyszerű, de bárki, legyen az 10, vagy akár 90 éves, pillanatok alatt beletanul és nem is akarja abbahagyni.

A Mario Party 2 leginkább egy hagyományos táblás játékra emlékeztet, valami olyasmire, mintha a 'Ki-nevet-a-végén?' házasságra lépett volna egy erősen lebutított 'Gazdálkodj okosan!'–nal. A játék előre meghatározott számú körig zajlik, és minden körben minden játékos egyszer jön. Ilyenkor dob a dobókockával (amely itt tíz oldalú) és a dobásának megfelelő menyiségű mezőt lép előre a táblán. A játék végén az nyer, aki a legtöbb csillagot gyűjtötte össze. A csillagok megszerzéséhez pénzdarabokat kell gyűjtögetnünk, amelyekre rengeteg különböző módon tehetünk szert. Talán a legfontosabb pénzszerzési forrást a minden forduló végén lezajló mini–játékok jelentik, amelyben minden játékos részt vesz – a győztes pedig tíz pénzdarabbal lesz gazdagabb. Persze ezen kívül még rengeteg dolog történhet a játékosokkal, miközben a pályán haladnak fel s alá. Bizonyos mezőkre rálépve, illetve azokon áthaladva, különleges események is történhetnek – a bolt–mezőn például különféle tárgyakat vásárolhatunk, ha a szellem–mezőre lépünk, akkor a többiektől pénzt vagy akár egy csillagot is zsákmányolhatunk. A fő cél persze az, hogy elérjük azt a mezőt, ahol Toad (az idegesítő gomba) állomásozik, és tőle potom 20 pénzért egy csillagot vásároljunk. Ha ez sikerül, akkor Toad egy másik mezőre költözik, és kezdődik minden elölről – legalábbis addig, amíg van hátra valamennyi kör a játékból.

A játékban hat különböző – a Mario–játékokból már jól ismert – szereplő közül választhatjuk ki, hogy kivel szeretnénk lenni. Ha már róla nevezték el a játékot, akkor itt van természetesen kedvenc olasz vízvezetékszerelőnk Mario, testvére Luigi, ősellensége Wario, szívszerelme Peach hercegnő, és rajtuk kívül helyet kapott még a játékban Yoshi és Donkey Kong is. Ha nem vagyunk négyen, akkor a hiányzó játékosokat a gép irányítja, ilyenkor ezen figurák ügyességét is meg kell adnunk. Könnyű fokozaton nem zavarnak igazán sok vizet, néha még közepesen is elég könnyű eltángálni őket – igaz, ez függ az adott mini–játékoktól is. *(Nem igaz! Normálon is halálosan csal a gépi játékos, és mi mindketten utáljuk Peachet! – Grath&Spot)* Aki igazán nagy kihívásra vágyik, az rakja őket nehézre, de ne csodálkozzon, ha néha melegebb éghajlatra kívánja a fejlesztőket az összes felmenőjükkel egyetemben.

A Mario Party 2–ben hat különböző hangulatú és témájú pálya (illetve tábla) van, amelyek közül az egyik (Bowser Land) csak akkor választható, ha már eleget játszottunk a többivel. Minden tábla markánsan különbözik a többitől, mindegyiknek saját grafikai világa van, mindegyiken más és más különböző események történnek menet közben, sőt, nehézségük sem egyforma. Például az első tábla (Kalózföld) még kicsi és könnyedén áttekinthető, míg az egyik nehéz pályán (Horror), folyamatosan változnak a napszakok, amelyeknek kihatásuk van arra, hogy éppen mit is lehet csinálni – éjszaka más tárgyak vásárolhatók és másfelé is lehet menni, mint nappal. Ez persze nem befolyásolja a fő célt, vagyis azt, hogy minél több csillagot szedjünk össze a játék végére.

A programban 64 különböző mini–játék kapott helyet, amelyek közül húszat a Mario Party első részéből „szerződtettek" a készítők, azaz az elődhöz képest 44 teljesen új és teljesen őrült mini–játékot találtak ki a Hudson Soft szakemberei.



▲ Wario mindenkit lepucolt a mókuskerékről



▲ Életem válaszúthoz érkezett





▲ Peach nem szórakozik



▲ Indulhat a küzdelem!



▲ Hív a vasút, vár a MÁV!



▲ Bowser megint valami trógerségra készül

Akik játszottak a Mario Party 1-gyel, azok minden bizonnyal nem hiányolják azokat versenyszámokat, amelyekben az analóg kar minél gyorsabb tekergetése volt a feladat. Ezek most szerencsére eltűntek, igaz, helyüket átvették a nem kevésbé kontroller-gyilkos, „gombnyomogatós" játékok, amelyekben az nyer, aki a megadott gombot minél többször tudja lenyomni az adott idő alatt. Szerencsére vannak olyan feladatok is, amelyekhez nem kell feltétlenül tönkretennünk az irányítót. Van amelyiknél precíz mozgásra, pontos koordinációra, vagy egyszerűen csak puszta szerencsére van szükség. A mini-játékokban vannak olyanok amelyekben minden játékos csak önmagáért küzd (azaz mindenki-mindenki ellen) és olyanok is, amelyben csoportos küzdelem zajlik (2-2, illetve 3-1 ellen). Ez utóbbiakban akkor is kapunk pontot, ha mi esetleg elrontanánk a feladatot, de a csapattársaink sikerrel veszik az akadályokat. Az, hogy milyen típusú mini-játékra kerül sor a kör végén, illetve az, hogy ki-kivel van egy csapatban, a gép véletlenszerűen sorsolja ki. A mini-játékok hatalmas száma miatt elég könnyű belátni, hogy nem sikerülhetett mindegyiküket egyformán magas színvonalon elkészíteni. Vannak köztük hatalmas szórakozást nyújtóak, unalmasak, idegesítők, könnyűek és nehezek is egyaránt. Ha befejeztünk egy játékot, akkor a megnyert pénzből meg is vásárolhatjuk a nekünk legjobban tetsző mini-játékokat is, és bármikor játszhatunk velük, anélkül, hogy arra kellene várnunk, mikor sorsolja ki a gép.

Az első Mario Party-ban a Hudson Soft lényegében egy új játékstílust talált ki: a konzolon játszható társasjátékot. A második részbe igazán sok újítást nem tudtak belepréselni, de az eredeti ötlete annyira jó volt, hogy simán elviszi a hátán a folytatást is. Aki egy jól játszható és szórakoztató játékra vágyik, annak ki kell próbálnia a Mario Party 2-t is – de csak akkor, ha nem egyedül ül állandóan a gép előtt, mert akkor nagyon hamar rá lehet unni.

Caris



ÖSSZEFOGLALÓ

Ha három barátunkkal (vagy esetleg a családdal) együtt igazán jó szórakozásra vágyunk, akkor mindenféleképpen próbáljuk a Mario Party 2-t, felejthetelen élményben lesz részünk – legalábbis addig, amíg ki nem ismerjük és ezzel együtt meg nem unjuk a mini-játékokat. Igaz, mivel ezekből rengeteg van, egy jó darabig eltart, amíg mindet felfedezzük. Kár, hogy az emberi játékosok számának csökkenésével egyenes arányban csökken a játék élvezhetősége is.

POZITÍVUM

- Rengeteg mini-játék
- Hihetetlenül szórakoztató, egyszerűen nem lehet abbahagyni

NEGATÍVUM

- Néhány játéknál túl nagy a szerepe a szerencsének
- Csak négyen élvezhető igazán
- A gép néha pofátlanul csal!

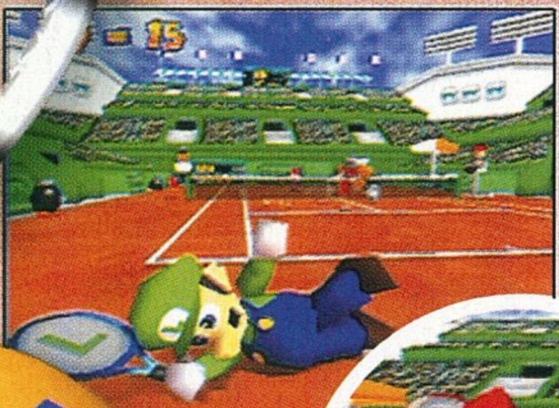
GRAFIKA	70 %
ZENE	73 %
ÉRTÉK	85%

pal 4

Nintendo64	
Típus	Sport
Kiadó	Nintendo
	www.mariotennis.com
Fejlesztő	Camelot Software Planning
Megjelenés	2000. november PAL

MARIO TENNIS

Tenisz, a komisz







▲ Waluigi debütálása kiválóan sikerült



Ki tudná már megszámolni, hogy Mario és egyre népesebb családja hány remek játékban szerepelt eleddig? Úgy tűnik, hogy azon programok, amelyekben a bajszos olasz vízvezetékszerelő tiszteletét teszi, meg sem állnak a toplisták tetejéig, legyen az ugrándozós, autós vagy akár sportjáték (talán csak egy nagyobb dobása volt a Nintendónak Mariónál, ez pedig nem más, mint a Pokémon–őrület rászabadítása a világra). A Nintendo ismét semmit sem akart a véletlenre bízni, így felkérte a Mario Golfot fejlesztő Camelot Software Planninget (a furcsa név egyébként egy japán társaságot takar), hogy újabb művel járuljon hozzá az Mario–kultuszhoz, ezúttal egy teniszjáték formájában.

A Mario Tennis – annak ellenére, hogy a szokásos Mariós szereplőgárdával rendelkezik, – nem más, mint egy sportjáték. A program a tenisz minden szabályát tökéletesen ismeri és kezeli is. Persze azért nem csak valódi teniszben mérhetjük össze tudásunkat a többiekkel, jópár olyan versenyszám helyet kapott a játékban, amely csak az alkotók fantáziájában létezik. Ilyen például a Ring Shot, amelynek szabályai megegyeznek a „normál" teniszével, azzal a különbséggel, hogy a pálya közepén karikák vannak. A játék egy előre meghatározott pontszámig megy. Egy labdamenet végén az kap ponto(ka)t , aki megnyerte a menetet. Ilyenkor a szerencsés annyi ponttal lesz gazdagabb, ahányszor a labda az adott menetben átment a karikákon. Van ennek a számnak egy sokkal poénosabb változata is, a Royal Rumble, amely páros versenyszám. Ilyenkor a páros tagjainak külön–külön van nyilántartva a pontszáma, és igen mókás, amikor nemcsak az ellenféllel, hanem saját csapattársunkkal is meg kell küzdenünk, ha nyerni szeretnénk.

Egy másik speciális versenyszám a Bowser Stage. Itt egy láncokra felfüggesztett ide–oda billegő pályán kell teniszeznünk. A háló közelében átlátszó ládák vannak, ezeket eltalálva különféle speciális cuccokkal leszünk gazdagabbak, amelyek segítségével megpróbálhatunk minél jobban kibabrálni ellenfelünkkel. Teknőspáncélokkal dobálhatjuk meg, banánhéjakat ütögethetünk át a térfelére, és hasonlók.

A Piranha Challenge pályán három szimpatikus húsevő növény által lövöldözött labdákat kell visszaütnünk a másik térfélre. A gond az, hogy ott már van valaki, és megpróbálja azokat visszaadni... Minél többet ütünk el 50 labdából a másik játékos mellett, annál jobbak vagyunk.

Ezek a speciális játékmódok ugyan poénosak, de sajnos meg sem közelítik azt az élményt, amit a „normális" teniszben tud nyújtani a program. A Ring Shot még talán elmegy, de a Bowser Stage–en talán már túl sok dologra kell figyelni egyszerre: az ember vagy a labdával törődik, vagy pedig a cuccokkal igyekszik minél jobban megszivatni az ellenfelét

Mielőtt elindulnánk a pálya felé, ismerkedjünk meg a szereplőkkel. A programban 16, a korábbi nintendós játékokból jól ismert versenyző kapott helyet (egy kivétel van: Waluigi itt debütál először). Közülük alapból 14 választha-



▲ Ha fejre állok akkor sem tudom visszadni



▲ Boo rendszerint nagyon szellemesen játszik







▲ Haha! Nem kellett volna csalnod a Mario Partyban!



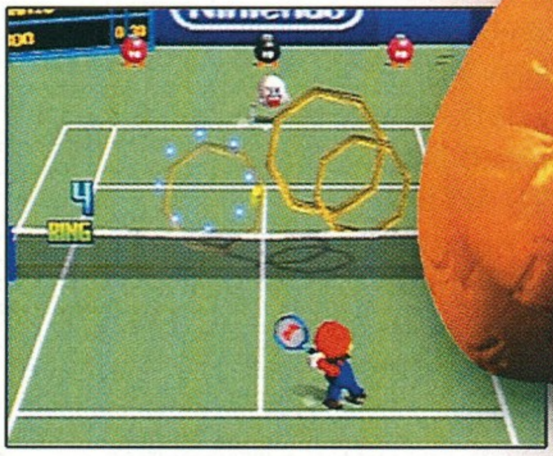
tó, míg a maradék kettő Donkey Kong Jr. és ShyGuy (sajnos nem kishazánk „népszerű" zenekarának egyik tagja, mert néhányszor szívesen jól eltángáltuk volna a pályán) a „titkos karakter" kategóriába esik: csak bizonyos bajnokságok megnyerésével tudjuk előhozni őket. Minden karakternek saját tulajdonságai vannak, amelyek meghatározzák azt, hogy miként viselkedik a pályán és azt is, hogy milyen taktikával érdemes próbálkozni, ha vele vagyunk. Míg Bowser az „erőtenisz" képviselője és ütőszaggató bombákra képes, addig Baby Mario inkább a gyorsaságával tűnik ki a mezőnyből. Boo a szellem mesterien csavarja a labdát, a szerkesztőség egyik kedvence Waluigi pedig hosszú kezének köszönhetően kiváló röptéző, a hálónál érzi igazán jól magát. A játék talán legjobb oldala, hogy a játékosok közötti különbséget kiválóan lehet érezni. Ez nemcsak a szereplők teniszudására, hanem animációjára és hangeffektjeire is vonatkozik. Donkey Kong tökéletes gorillamozgással halad a pályán, egy elvesztett labdamenet után Baby Mario sírásban tör ki, Peach hercegnő térdre rogy, Luigitól és Mariotól pedig sűrű 'Mamma mia!'-zásokat hallunk. A karakterek kiváló kidolgozása a játék egyik legerősebb oldala, és amikor századszor látunk egy poénos animációt, akkor is ugyanolyan jól szórakozunk rajta, mint amikor először megpillantottuk.

A játék kezelése az egyszerű, de nagyszerű kategóriába tartozik. Kétfajta ütésmódra képesek a szereplők (normál és nyesés), amelyek az A és a B gombbal érhetők el. Az irányításba pillanatok alatt bele lehet tanulni, de ahogy egyre jobban belemelegedünk a teniszbe, úgy jövünk rá a finom trükkökre, amelyeket ezzel a két gombbal meg lehet valósítani. Ha pl. először az A és utána a B gombot nyomjuk meg, akkor hősünk egy kicsit megcsavarja a labdát, az ellenféle dolgát megnehezítendő. A program egyébként azt is figyeli, hogy milyen pozícióban vagyunk a labdához képest az ütés pillanatában, és ennek megfelelően fog fonákot vagy tenyerest (ha pedig a labda jól fejbe verte a játékost, akkor nyilván semmit) ütni. Ha az ütés gombot tovább nyomva tartjuk, akkor a versenyzőnk „erőt gyűjt", hogy minél erősebben tudja visszaadni a labdát. Ilyenkor természetesen nem irányítható, így ha később rájövünk, hogy a labda mégsem oda érkezik, ahová vártuk, akkor bizony bajban vagyunk. Az elején talán ez a legidegesítőbb dolog a játék irányításában, de ebbe is hamar bele lehet jönni és ezután már nincs semmi, ami megakadályozá az önfeledt szórakozást.

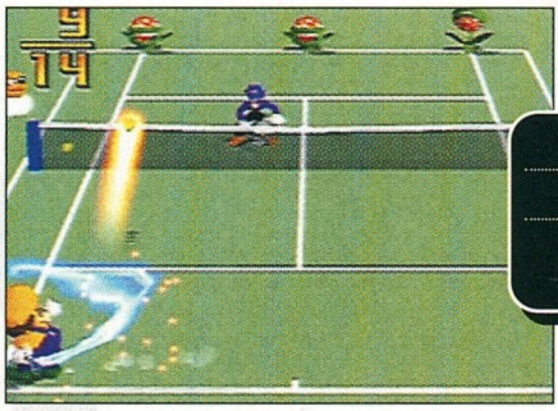
A vesztett labdák utáni animációk mellett még egy csomó hatalmas poént találunk a játékban: „repülő" kamera mutatja szemből a szervához készülődő játékost, páncéljukba húzódó teknőcök a labdaszedők, a pálya négy sarkában levő eredményjelzőkön ugyanúgy látjuk a labda sebességét, mint Wimbledonban – ráadásul Mario, a vonalbíró is néha téved, és a nyilvánvalóan kint levő (minden poén után van lassítás) labdákat is megítéli az outot ütő játékosnak.

A Mario Partyhoz hasonlóan a Mario Tennis is a többjátékos módra helyezi a hangsúlyt, de ez nem jelenti azt, hogy egyedül nem élvezhető. Ha a haverok éppen nem érnek rá, akkor elszórakozgathatunk az egyjátékos módokkal, amelyek jutalmaként két új karakterrel és néhány új pályával lehetünk gazdagabbak. Amikor pedig megjelennek a többiek, kezdetét veheti az őrület, amelyet szinte lehetetlen abbahagyni, köszönhetően a markánsan különböző karaktereknek és az alkalmazható taktikák sokféleségének.

Caris
caris@vogel.hu



▲ Mario, a Gyűrűk Ura



▲ Wario nem kegyelmez

ÖSSZEFOGLALÓ

Amikor először meghallottam, hogy készül a Mario Tennis, csak legyintettem egyet, mert nem igazán vártam sokat a játéktól. Kipróbálás után azonban, szinte rögtön magával ragadott. A játék hihetetlenül egységes, az irányítás, a grafika (amely egyébként sohasem lassul le), a hangok és a visszajátszások olyan egészet alkotnak, amelyet igen nehéz lesz túlszárnyalnia valakinek N64-en – ha sikerül egyáltalán.

POZITÍVUM

- Nem lehet abbahagyni
- Egyedül is jó szórakozást nyújt
- Talán a legjobb N64-es multiplayer játék

NEGATÍVUM

- Nem lehet abbahagyni...
- A speciális módok talán nem az igaziak

GRAFIKA	87 %
ZENE	85 %
ÉRTÉK	92 %

4 pal

VISZONTELADÓI ÁRLISTA

Magánszemélyek hívjanak!

GAME CITY

Budapest XIII.ker. Gömb u.34. Tel.: 06 309 424 650 nyitvatatás: H-P 10.00-16.00

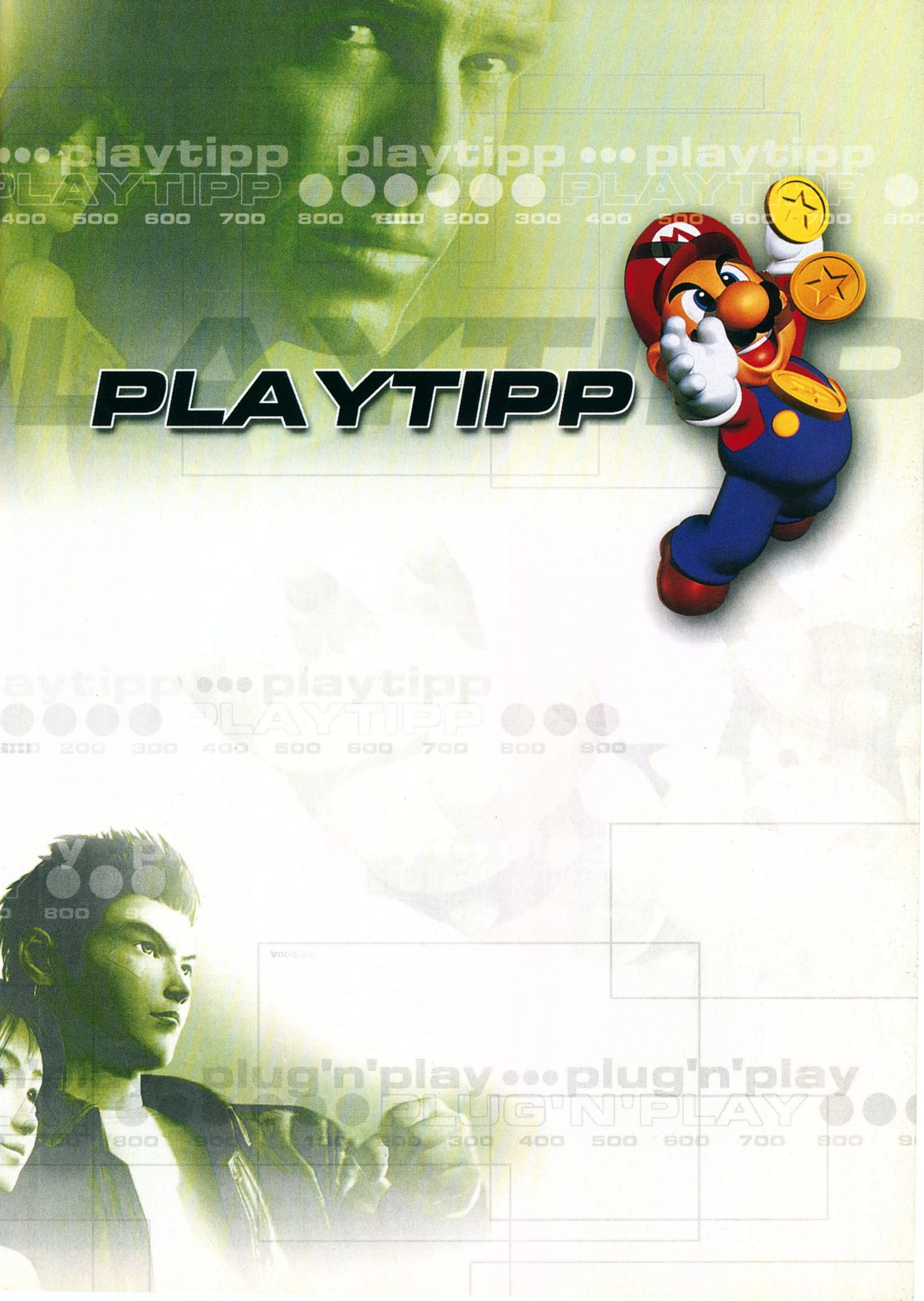
Kellemes Karácsonyi ünnepeket kíván a

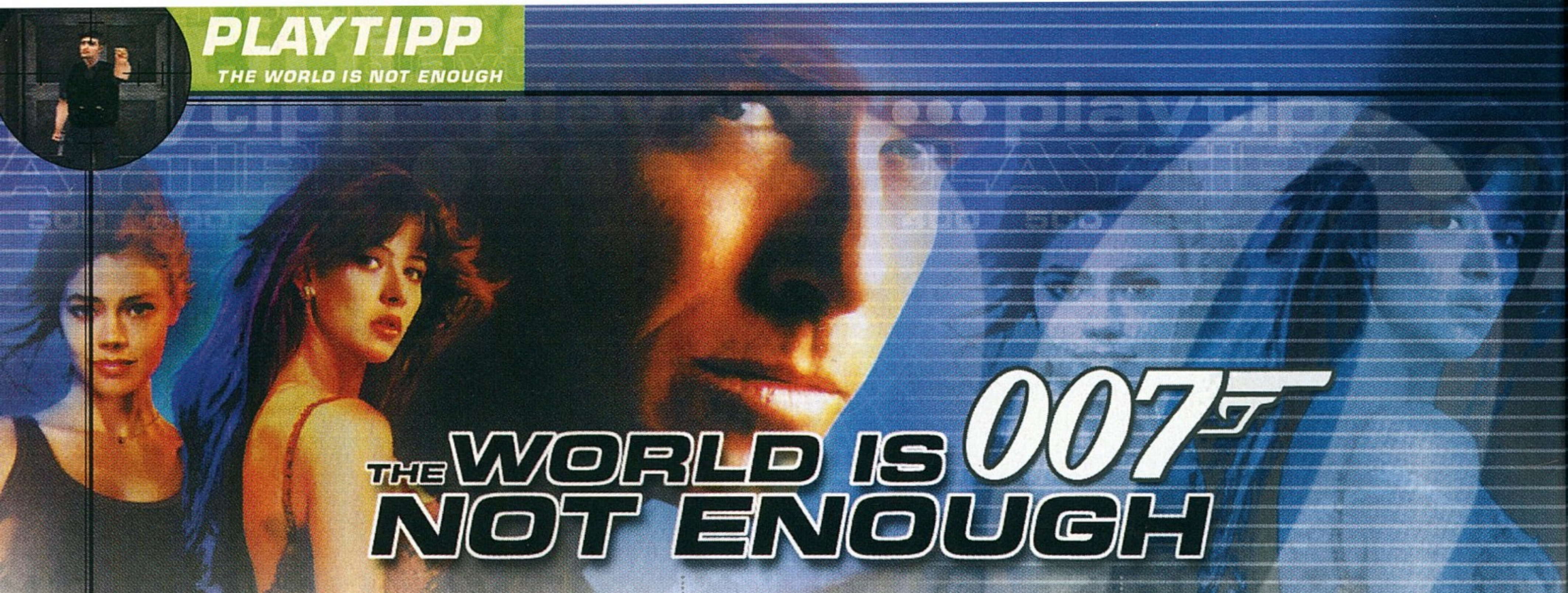
Game City!

Fajta/típus	Ár/ 1db	Ár/10db
Sony memory card 1MB (utángyártott)	1500	1200
Sony memory card 1MB (eredeti)	2000	1600
Sony memory card 8MB (utángyártott)	3500	3200
Sony RGB-NTSC kábel	1500	1000
Sony sima joy (utángyártott)	1500	1000
Sony dual shockjoy (utángyártott)	3500	3200
Sony sima joy eredeti	2500	2000
Sony dual shock joy (eredeti)	5000	4200
Sony brutális dual shock joy	4000	3700
Sony joy hosszabító	1200	1000
Sony link kábel	1200	1000
Sony pisztoly (utángyártott)	3500	3000
Sony egér	4000	3000
Sony multitap	4800	4000
Sony rezgős kormány	15000	12000
Sony lemezek	1500-8000	
Sega Dc gép+alap játék	52000	-
Sega Dc memory card 1MB (ugy)	3500	3200
Sega Dc memory card 2MB (ugy)	4500	4000
Sega Dc eredeti memory card (VMS)	8000	-
Sega Dc rezgő (ugy)	3000	2500
Sega Dc eredeti rezgő	8000	7000
Sega Dc eredeti joy	9000	8500
Sega Dc RGB-NTSC	3000	2500
Sega Dc joy hosszabító	2500	2000
Sega Dc billentyűzet	12000	10000
Sega Dc pisztoly	9000	8000
Sega Dc pisztoly (ugy)	7000	6500
Sega Dc total controller	8500	8000
Sega Dc+Sony memory card I6MB	8500	8000
Dc lemezek	5000-13000	

Az árak nem tartalmazzák 25% forgalmi adót.
Minden termékre 6 hónap garanciát vállalunk.
Cím: Budapest XIII. ker. Gömb u. 34.
Tel.: 06/309-424-650
Nyitvatartás : H-P 10.00-16.00

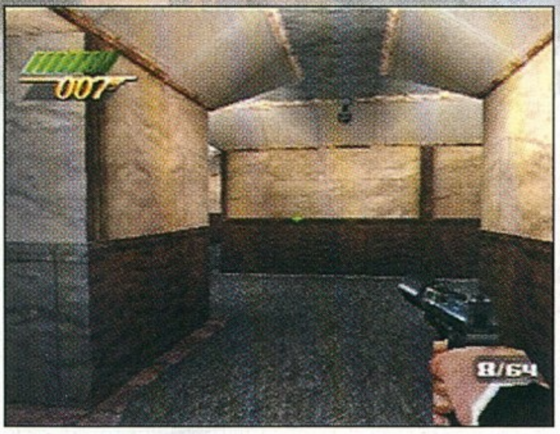
Vidékre csomagküldést is vállalunk!


PLAYTIPP
plug'n'play



THE WORLD IS NOT ENOUGH 007

COURIER



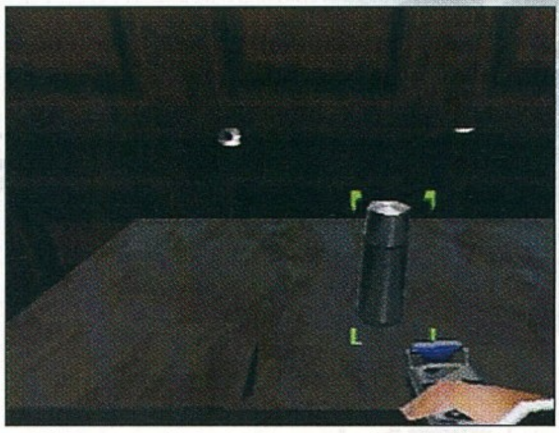
Cél: megszerezni a táska pénzt és elmenekülni.
Teendők: Beszéljünk a recepciós hölggyel, majd a VLF distruptor-t használva menjünk keresztül a fémdetektoron. A következő ajtónál az őr nem enged tovább, csaljuk el a ball oldali falon lévő panel megpiszkálásával és menjünk be az ajtón, majd a liftet használva menjünk tovább. A következő emelet szinte teljesen be van kamerázva, úgyhogy vagy a beugrókat kihasználva átosonunk rajta, vagy szétlőjük a kamerákat, lényeg hogy ne legyen riadó. Ismét egy lifttel tudunk továbbmenni. Ez a szint automatafegyveres nehézfiúkkal van tele. Keressük meg középen a biztonsági szobát, majd a szoba végében lévő asztalon lévő tárgyon használjuk az ujjlenyomat leolvasót. A folyosó végében található biztonsági ajtó leolvasóján ismét az ujjlenyomat leolvasót használva juthatunk tovább. Miután visszakaptuk az irányítást, kapjuk fel a táskát és a ball oldali ablak bezúzásával meneküljünk el, ha nem igyekszünk elfognak!

KING'S RANSOM



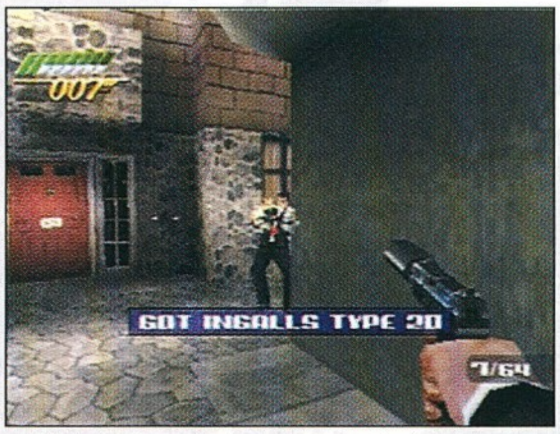
Cél: elkapni az orgyilkost anélkül, hogy akár ő akár civilek megsérülnének.
Teendők: Rohanni a piros ruhás nő után, és lelőni mindenkit, aki ebben próbál megakadályozni (civilekre vigyázni!). Igyekezzünk, mert ha nagyon lemaradunk a nő lelécel. Mikor utolérjük épp egy hőlégballonnal készül távozni. Az R-től kapott kütyüt használva csatakozunk be a ballonhoz mi is.

COLD RECEPTION



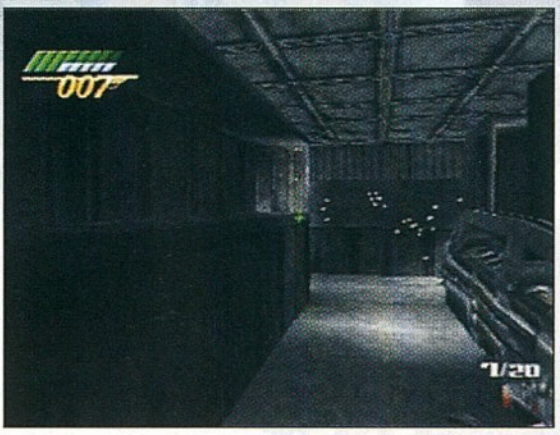
Cél: megvédeni Electra-t és kinyírni a parahawk-okat.
Teendők: Elég egyszerű kinyírni mindenkit, és ha már senki se mozog továbbsíelni a következő adag ellenséghez. Figyeljünk egy piros ruhás alakra, ő Elektra. Őt nem kell lelőni, sőt tegyünk róla, hogy ne essen baja. A ládák szétjövésével hasznos cuccokra (lőszer, páncél, fegyver) bukkanhatunk. A parahawkokat – ezek az ejtőernyő és a motoros fűnyíró bizarr nászából származó járművek – legegyszerűbb a távcsöves puskával leszedni, 2 tiszta lövés elég nekik.

RUSSIAN ROULETTE

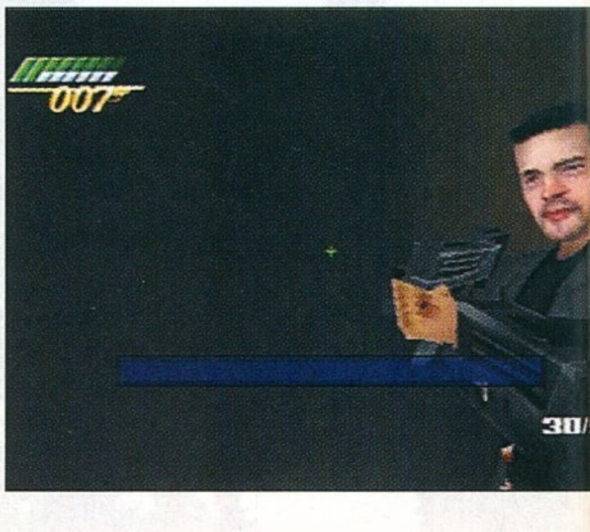


Cél: Szóra bírni Zukovsky-t, és ennek érdekében nyerni 100 000$-t.
Teendők: Beszéljünk a bárpult előtt álló nővel, ekkor a féltékeny barátja elmozdul az ajtó elő, amit eddig bőszen őrzött, így mi a creditcard lockpick segítségével be tudunk osonni. Itt találkozunk Zukovskyval, aki az információért cserébe 100 000$-t kér, amit itt kell összenyernünk a kaszinóban. Ad egy 25 000-es csekket, amit a VIP részleg előtt strázsáló biztonságinak kell belengetnünk, hogy beengedjen játszani. Innentől egy egyszerű Blackjack játékot játszunk, magyarul huszonegyezünk. Gyorsan nyerjük össze a 100 000$-t. Az én taktikám erre az volt, hogy 2000-el nyitottam, ha nyertem maradt a tét, ha vesztettem, akkor a duplájára emeltem. Mikor 8000-t vagy 16 000-t nyertem visszaálltam 4000-es tétre, és így tovább.

NIGHT WATCH



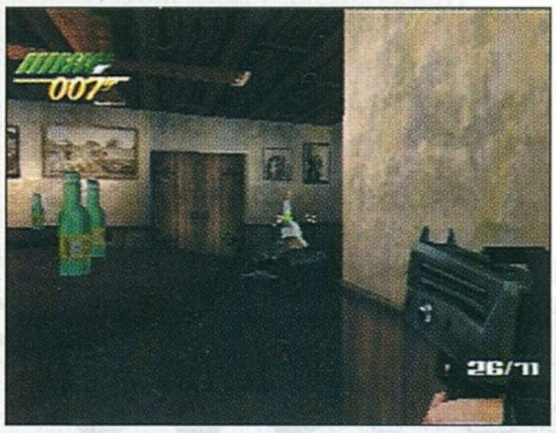
Cél: Bepoloskázni a házban lévő telefonokat, lefényképezni a bizonyítékokat, és megszerezni Davidov ID kártyáját.
Teendők: Az első telefon itt van rögtön a hálószoba melletti könyvtárban. Használjuk rajta a poloskát. Sajna a többi már nem lesz ilyen könnyű, mert a másik négy telefon szét van szórva a házban rendesen, és őrök cirkálnak mindenhol, akik ha észrevesznek, és riadót bírnak fújni akkor végünk. Csak nem halálos fegyvert használhatunk mindaddig, amíg nem lőnek ránk – és azt egy darabig nem is fognak. Az őrök semlegesítésére remek módszer, hogy vagy a kábító pisztollyal, vagy a bénító telefonnal földre küldjük őket, és míg fekszenek puszta kézzel addig verjük őket, amíg el nem tűnnek. Nem egy fair módszer, de mivel a kezünk nem számít halálos fegyvernek (HA!), és a kábítás csak pár másodpercig tart, így ez egy elég optimális eredménnyel járó módszer. A bezárt ajtókon a bankkártya-állkulcsal tudunk átjutni. Míg poloskázzuk a telefonokat, ne felejtsük összegyűjteni a bizonyítékokat. Ezek:





a számítógép képernyője, a levél, és a térkép. Fotózzuk le a mikrokamera segítségével a felsorolt dolgokat, úgy hogy a mikrokamerát kézbe véve R1-el rázoomolunk a bizonyítékra, és X-el lefotózzuk azt. Mikor ezekkel megvagyunk, kapjuk az info-t, hogy megjött Davidov, és a hallban fussunk össze vele egy kis csevelyre. Ő nem szeretne beszélgetni, s szól az embereinek, hogy intézzenek el, majd lelép(ne). Mostantól használhatjuk a fegyvereinket. Éljünk is a lehetőséggel, tömjük meg ólomgaluskával, aki az utunkba kerül, és iramodjunk Davidov után. A garázsban érhetjük utol, végezzünk vele és a pribékjeivel, majd a hullájáról vegyük fel az ID kártyát.

MASQUERADE



Cél: Elkapni Renard-ot és a robbanófejet.
Teendők: Először menjünk ballra és mutassuk meg az ajtó előtt álló őrnek az ID kártyánkat, erre ő elál az útból, mi meg szedjük össze bent a security cardot, és menjünk vissza és a másik irányba induljunk el. A jobbkézre eső szobában szedjük össze a cuccokat, majd a folyosón továbbmenve a jobb kézre eső biztosítószekrényt berheljük meg kicsit. Használjuk az éjjellátó szemüveget és a két katona mellett elosonva használjuk a security card-ot a leolvasóban, majd menjünk tovább. Se itt se máshol ne keveredjünk tűzharcba sem a biztonságiakkal sem pedig az itt dolgozókkal. Miután



a baloldali ajtó egyelőre zárva van, ezért induljunk jobbra. Az első bal kézre eső ajtó őrének mutassuk fel az ID kártyánkat, és szedjük fel bent a radiation badge-et. Menjünk vissza ki a folyosóra és induljunk tovább ballra. A következő baloldali ajtón ismét menjünk be. Itt a radiation badge felmutatására lesz szükség a továbbjutáshoz, majd a bent található berendezéssel nyissuk ki az ajtót, ami eddig zárva volt, menjünk is vissza hozzá, és lépjünk be rajta. Hoppá ki ez, csak nem Lara? Nem ő az atomtudós néni, és közli, hogy a rosszfiúk már nyúlják lefelé a nukleáris robbanófejet, úgyhogy igyekezzünk. Először is fedezzük dr. Jones-t amíg kinyitja nekünk az ajtókat, majd a nyitott páncélajtókon át, igyekezzünk Renard-ot utolérni. Sajna nem sikerül, és lelép a robbanófejjel. Nekünk meg csak arra van időnk, hogy megforduljunk és R órába épített ketyeréjével megcélozzuk a lelógó láncot, és huss!

FLASHPOINT



Cél: Megmenteni a túszokat, és megakadályozni a bomba felrobbanását, megvédeni dr. Jones-t.
Teendők: Hogy eljussunk a bombához le kell állítanunk a csővezetékben folyó olajat. Ezt három kapcsoló szabályozza, de a kapcsolókat nemcsak hogy őrzik, de még túszokat is ejtettek a terroristák, és ha meglátnak közeledni, már végzik is ki őket. Ezért lehetőleg guggolva közlekedjünk a kapcsolótermek környékén. A kívül cirkuláló őröket lehetőleg csendben, a hangtompítós fegyverrel intézzük el. Ha bejutottunk a kapcsolóhelyiségbe és igyekszünk a terroristák eleminalásával, akkor a sikerül megmenteni a túszokat. A kapcsolótermek közötti úton ne felejtsünk el benézni a kisebb szobákba sem, mert páncélt, lőszert, fegyvert találhatunk ezekben, így találhatjuk meg a Defender pisztolyt is, ami később még igen jól jöhet. Ha megmentettük a túszokat és mind a három kapcsolót aktivizáltuk, akkor szabad az út a csővezetéken át a bombához. Itt – hogy lássunk rende-



sen - használjuk a sötétben látó szemüvegünket és küzdjük el magunkat a karbantartó részlegig, ahol – minő meglepetés - dr. Jones vár ránk. Hogy a bomba nyomába tudjunk eredni, a hölgynek van némi buherálnivalója a konzolon, nekünk addig meg kell védenünk a terroristáktól. Térdeljünk mögé és álljunk át célzó üzemmódba, lehetőleg a Defendert használva, és szedegessük le a támadó terroristákat. Ha végzett dr. Jones, akkor pattanjunk be az ott veszteglő járgányba, és iramodjunk a bomba után.

CITY OF WALKWAYS

Cél: Megvédeni dr. Jones-t és Zukovsky-t, elpusztítani a helikoptereket, elmenekülni.
Teendők: Először is szedjük le a támadókat és menjünk ki az épületből, vigyázzunk hogy egy ellenséges figura se mehessen el mellettünk. Az épületből kilépve lőjük le a két fickót, majd váltsunk át a mikroraketavetőre és szedjük le az itt körőző helikoptert vele. Egy helikopternek 3 raksi kell, és csak akkor tüzeljünk, ha sárga a célkereszt és megkapjuk a „befogva" jelzést. A rakétavetőt a kocsink csomagtartójából tudjuk újratölteni. A második leszedett helikopter után, a kocsi mellett található csőre ugorjunk át és másszunk át rajta, de igyekezzünk, mert a nyílt terepen hamar ledarálnak minket.







Ha átértünk irány be a házba, le a lépcsőn – itt lesz némi tűzharc -, menjünk föl a másik lépcsőn és szedjük össze a fogót, majd a lenti ajtón távozzunk. Rohanjunk tovább, a kanyarban menjünk le a lépcsőn, be az épületbe, vegyük föl a „flare gun"-t, majd fel a lépcsőn és spuri tovább. Itt az utolsó épület, menjünk be, nyissuk meg a gázt – a fogó segítségével – és várjuk meg, míg a helikopter fölérepül, majd lőjünk a kiengedett gázba a jelzőpisztollyal. KABOOOM!!!

TURNCOAT



Cél: Elkapni az áruló Bullion-t.
Teendők: Eredjünk a kopasz figura után gyorsan. A szembejövő, és a tetőn ácsorgó fegyvereseket lőjük le, de a civilekre vigyázzunk – ez egyébként az egész pályára vonatkozik! Az egyik szemeteskonténer mögött van egy páncél, mielőtt bemegyünk az ajtón, szedjük fel. A metróállomáson lőjük le a rosszarcúakat, és szálljunk fel a metróra. Gázoljunk végig a szerelvényen és szálljunk ki belőle a másik végén. B barátunk, hogy lelassítson minket el akarja gázosítani a metróalagutat, ezért meg kell találnunk a gázt szabadon engedő bombát és hatástalanítanunk kell. A robbanó tollat használva menjünk be az ajtón és igyekezzünk megtalálni a bombát. Ha megvan, lőjük le a körülötte forgó vackokat és a mobiltelefon-sokkolót használva, rövidzárlatosítsuk. Ha megvan menjünk vissza, aztán fel a lépcsőkön és irány a rosszarcú után. Csapda! Ehhh...

FALLEN ANGEL

Cél: Találjuk meg és szabadítsuk ki M-et, végezzünk Gabor-al, és kapjuk el Electra-t.
Teendők: Először is szerezzük vissza a fegyvereinket, amik a baloldali folyosó utolsó cellájában vannak. Semlegesítsük az őröket és szedjünk össze mindent a cellákból, majd távozzunk a lépcsőház irányába. Menjünk be az első emeleti ajtón és tisztítsuk meg az öröktől a helyiségeket. A ládás szobában végre megtaláljuk Bulliont. Intézzük el és vegyük fel a

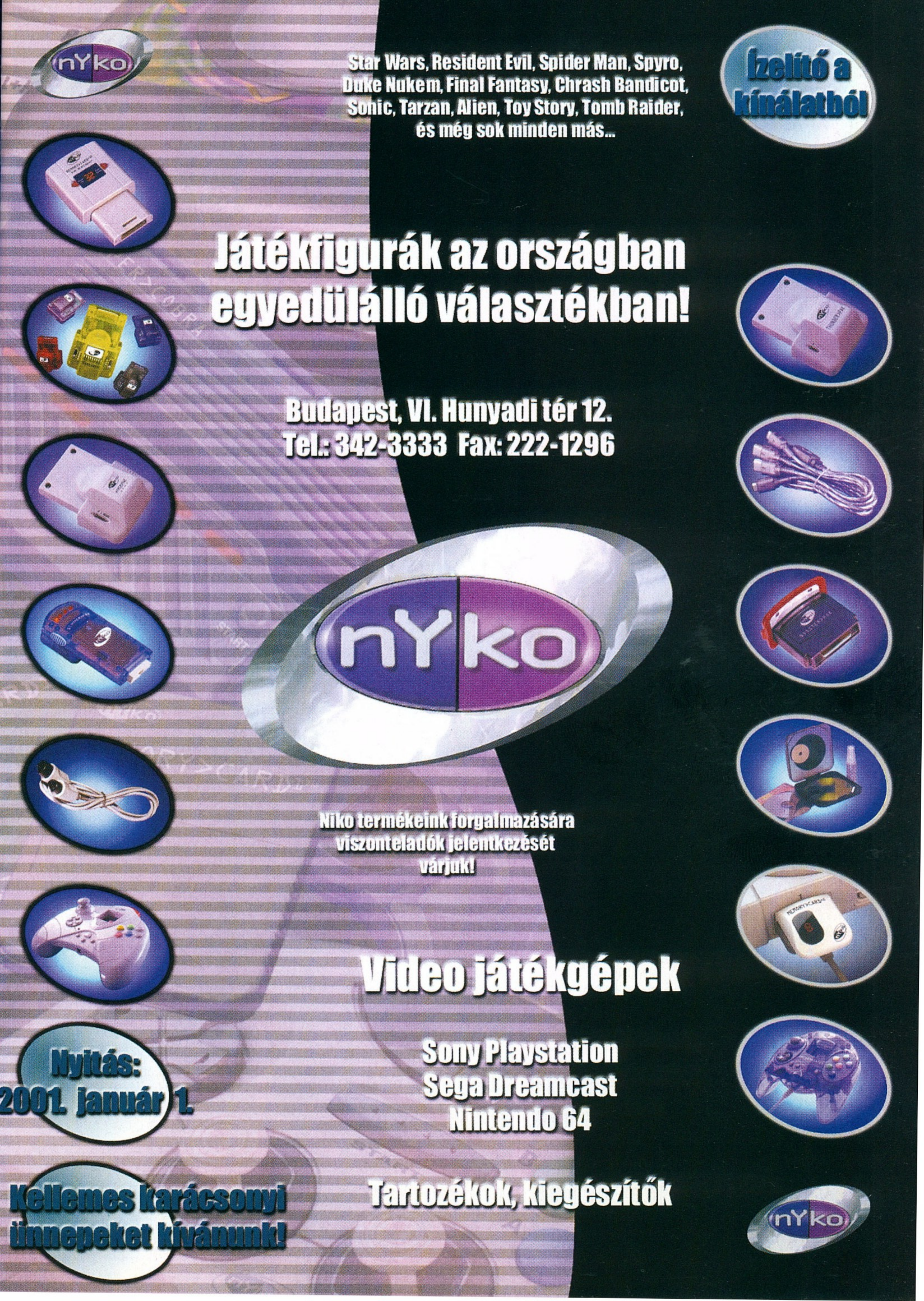


kulcsát. A két zárt ajtóval egyelőre ne törődjünk. Menjünk tovább a második emeletre. Itt is végezzünk az őrökkel, a páncélt még lehetőleg ne vegyük fel. Megtaláljuk M-et, aki ad egy kulcskártyát, hogy hozzunk el a táskájából egy tollbombát. A kártya nyitja az első emeleti két zárt ajtót. Az egyik szobából a tollbomba kerül elő, a másikból egy géppisztoly némi lőszerrel. Menjünk vissza M-hez és szabadítsuk ki. Ő kinyitja a harmadik emeleti ajtót, a két berohanó figurát lőjük le. Vegyük fel a remélhetőleg félretett páncélt és irány a harmadik emelet. Itt némi párbeszéd után kellemetlen harcba bocsátkozunk egy Gabor nevű igen genya figurával. Nem hatja meg, bármivel is lőjük, egyedül a sajátmaga által hajigált bombáival lehet kinyírni, és még abból is kell bele jó néhány. A harc közben időnként kinyit egyet-egyet a három környező szoba közül, ahonnan ilyenkor kiugrik 2 fickó és ők is beszállnak a buliba, viszont mindegyik szobában van egy páncél, ami azért jól jön. Vigyázzunk, hogy lehetőleg mindig legyünk fedezékben, és a bombákat időben dobjuk vissza, különben hamar elhalálozunk. Ha végeztünk Gabor-al, akkor vegyük fel a kulcskártyáját, és nyissuk ki vele az Electra-hoz vezető ajtót. Miután Electra továbbra sem hagy fel a helytelen gondolatok szövögetésével és nem hajlandó rendesen viselkedni, béleljük ki a buksi fejét némi ólommal.

MELTDOWN

Cél: Találjuk meg és pusztítsuk el Renard-ot, mentsük meg dr. Jonest, és meneküljünk el a tengeralattjáróról.
Teendők: Először jobbra induljunk el, át az ajtón, majd az egyik oldalsó szobában vegyük fel az irányító terem kulcsát. Forduljunk vissza, és menjünk a másik irányba, nyissuk ki az irányítótermet, menjünk keresztül rajta és ereszkedjünk lejjebb egy szintet. A torpedókamrába jutottunk, az ajtó be van ragadva, ezért a hátunk mögött lévő kapcsolót nyomjuk meg, ami eltolja a torpedókat, és a rácsokat kilőve, a szellőzőn keresztül kijuthatunk a folyosóra. Itt van, egy cellában bezárva dr. Jones, ám most nekünk Renard nyomába kell erednünk, igyekezzünk is utána. Ránk üzennek, hogy hamarosan egy radioaktivitással szennyezett területre érünk, és kapcsoljuk be a sugárzásmérőt. A sugárzó területről csalogassuk ki Renard embereit, és kint végezzünk velük, így bent csak a másik kijárat megtalálásával kell törődnünk, ami a jobbszélen elindulva egészen hátramenve, ball oldalon van. Így jutottunk el a reaktorig, igyekezzünk, mert időnk véges. Lőjük szét a középen látható reaktor paneljait, minden oldalon, ha ezt megtettük juthatunk be Renard-hoz. Miután végzünk vele, vegyük föl a kulcsot és menjünk vissza kiszabadítani dr. Jonest, de nagyon igyekezzünk, mert alig több mint 2 percünk van az egészre. Ha odaértünk a cellához nyissuk ki, menjünk a torpedókamrába és lőjük ki magunkat a vetőcsövön keresztül.




nYko
Star Wars, Resident Evil, Spider Man, Spyro, Duke Nukem, Final Fantasy, Chrash Bandicot, Sonic, Tarzan, Alien, Toy Story, Tomb Raider, és még sok minden más...
Ízelítő a kínálatból
Játékfigurák az országban egyedülálló választékban!
Budapest, VI. Hunyadi tér 12.
Tel.: 342-3333 Fax: 222-1296
nYko
Niko termékeink forgalmazására viszonteladók jelentkezését várjuk!
Video játékgépek
Sony Playstation
Sega Dreamcast
Nintendo 64
Tartozékok, kiegészítők
Nyitás: 2001. január 1.
Kellemes karácsonyi ünnepeket kívánunk!
nYko



SHENMUE
シェンムー

Annyi mindent lehet írni erről a csodálatos műalkotásról (mert hát a Shenmue maximálisan megérdemli ezt a megnevezést), hogy hirtelen nem is tudom, hogyan fogjak bele. De talán kezdjük azzal, ami az ismertetőbe már nem fért bele, vagyis az alapvető „játékszabályokkal".



A Shenmue világában páratlan szabadságot kapunk, s arra csavaroghatunk, amerre csak a kedvünk tartja, de alapvetően azért mégis csak egy kalandjáték, s így – mint bármelyik más kalandjátékban – bizonyos szekvencia szerint történnek a kulcsfontosságú események. Lépésről lépésre kell a nyomozást lefolytatnunk, s egyszerre mindig csak egy lépésre: a következőre kell koncentrálnunk. A Shenmue egy roppant „felhasználóbarát" alkotás, ezért sosem hagyja a játékost sötétben tapogatózni: ha elfelejtenénk, mi is ez a bizonyos lépés, csak elő kell húznunk az X gombbal Ryo feljegyzéseit, és máris elolvashatjuk. A cselekmény addig nem pörög tovább, amíg az utolsó lapokon feljegyzett dolgoknak utána nem járunk (és így újabb feljegyzésekkel bővül a füzet). Az egyébként nem fontos, hogy



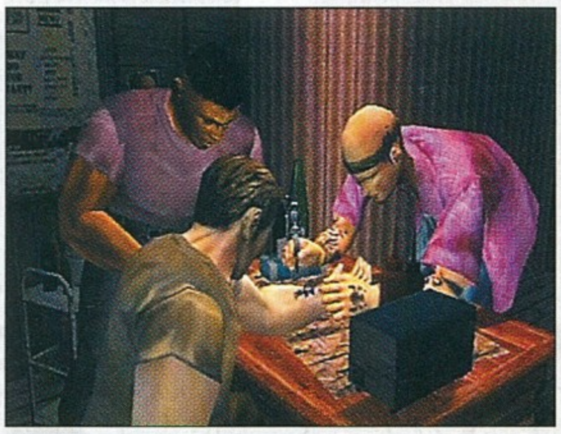
melyik nap melyik órájában következnek be az egyes mozzanatok (kivéve ha mondjuk megbeszélt találkozóra kell mennünk), tehát nincs abból probléma, ha mondjuk a játéktermezésbe belefeledkezve netán lumpolással megy el egy nap. Azt azonban figyelembe kell vennünk, hogy egyes emberekkel csak nappal, míg másokkal csak éjszaka tudunk találkozni. Mint ahogy a például borbélyüzlet nappal van nyitva, a bárok pedig éjszaka. Az idő természetesen felgyorsulva telik, így nem esik nehezünkre kivárni a különböző napszakokat.

Minden nap végén – legkésőbb 10:30-kor – Ryo hazamegy aludni. Már előbb is figyelmeztet minket, hogy későre jár az idő, de féltizenegykor automatikusan az otthonunkba kerülünk. Ryo szobájában négy dolgot tudunk tenni: behívni az opciókat és állást menteni, valamint – amenynyiben már beesteledett – gyakorolni a mozdulatainkat, végül pedig lefeküdni. Egy memóriakártyára három állás fér fel, és csak Ryo szobájában lehet menteni. Pontosabban van még egy negyedik álláshely is, ahová bárhol, bármikor menthetünk, de ez csak arra az esetre van, ha abba kell hagynunk a játékot – ilyenkor a tárgylistánkat behozva (Y) a memóriakártyára kell mennünk. Amikor ezt az állást később visszatöltjük, automatikusan törlődik is.

S ha már a tárgylistánál tartunk, azon sem árt megismerkednünk néhány alapvető dologgal. A Settingsnél a szokásos dolgokon (hangerősség, gombkiosztás, stb.) kívül a párbeszédek feliratozását is beállíthatjuk. Négy változat van: felirat nélküli, hang+felirat kétféle módozatban, és csak felirat. A hang+feliratos ún. „Shenmue" változatánál a feliratok csak akkor jelennek meg, amikor egy-egy mondatot továbbnyomunk. Egy másik érdekes lehetőség az Area Jump. Minthogy a játék során minden este hazamegyünk, a készítők gondoltak a türelmetlenebb játékosokra is: azokra, akik reggelenként nem akarnak átfutkosni a városig vagy a kikötőig. Ha az Area Jump be van kapcsolva, az otthonunkból kilépve egy menü jelenik meg, s abból választhatunk, hová megyünk. Ennyit akkor az opciókról!

Ámbár biztos vagyok benne, hogy néhány napi játék után – hozzám hasonlóan – már mindenki úgy ismeri a várost (illetve később a kikötőt), mint a saját tenyerét, azért adnánk a tájékozódáshoz is egy tippet. Nem kell a cégtáblákat keresni az üzleteken (amelyek néha egyébként japánul vannak): elég, ha csak bezoomolva (R gomb) nézünk körül, mire kiíródik, hogy éppen mi felé nézünk. Ezen kívül mind a városrészekben, mind a kikötőben találhatunk egy-egy térképet, amin utánanézhetünk, ha egy helyet nem találnánk.

A Shenmue interaktív környezetének az egyik legnagyobb vonzereje, hogy játszhatunk a különböző szerencse- és videojátékokon, s mindenféle hasznos és haszontalan vackot összegyűjtetünk. Vehetünk kindertojás-szerű műanyag kapszulákat, illetve különböző nyereményekkel távozhatunk a játékteremből, vagy akár a vegyesboltból is (az akciós cuccok révén). Az ilyen mellékes tárgyak egy részét használhatjuk a játékban: például a villanyégőt becsavarhatjuk a pincében a foglalatba, kazettákat berakhatjuk a magnónkba, a nyeremény játék-CD-ket pedig lejátszhatjuk otthon a Sega Saturnnal. (Kicsit anakronisztikus jelenség a Saturn '86-



ban, de mentségére legyen mondva, hogy a rajta futó Hang On és Space Harrier – melyek mellesleg ugyanazok, mint amikkel a játékteremben is játszhatunk – már teljesen korhűek.) A tárgyak egy másik igen jelentős hányadával azonban semmit sem tudunk kezdeni - pontosabban csak annyi, hogy a gyűjteményünket növeljük velük. A tárgylistánkon külön van egy „Collection" pont, s azon belül gyűlnek a kacatok.

A Passport diszk

De vajon tényleg semmi értelmük ezeknek a kacatoknak? Nos itt kell megemlíteni a játék mellé kiadott ún. Passport Discet. Ezzel a lemezzel „első nekifutásra" három dolgot tudunk tenni: a játék egyedien kidolgozott karaktereinek tolmácsolásában (az arcok látványáért már eleve érdemes betölteni ezt a diszket) megtudhatunk mindent Ryo kalandjainak egyes elemeiről, valamint a játék során már látott közjátékokat és a zenéket tudjuk megcsodálni. Azonban ami igazán érdekes, az a névadó „Passport" opció, mellyel felkapcsolódhatunk az Internetre. (A hiedelmekkel ellentétben Magyarországról is lehet Internetezni a Dreamcasttal, csak épp megfelelő browser diszk kell a modem bekonfigurá-

lásához. Egyelőre sajnos még csak amerikai változatban létezik ilyesmi: ott a Web Browser 2.0 a hivatalos Sega magazin mellékleteként jelent meg. Ezt tehát mindenképpen érdemes beszerezni valahogy.)

A Internetes „útlevéllel” a következő pontokhoz jutunk:

Urgent messages – Üzenetek a legújabb fejleményekről.

Shenmue World – Info a helyekről, az összes (!) karakterről, és a mozdulatokról.

Nozomi's Messages – Aktuális jó tanács.

Network Ranking – Rangsorolás a minijátékokon. (1000-es listákra iratkozhatunk fel.)

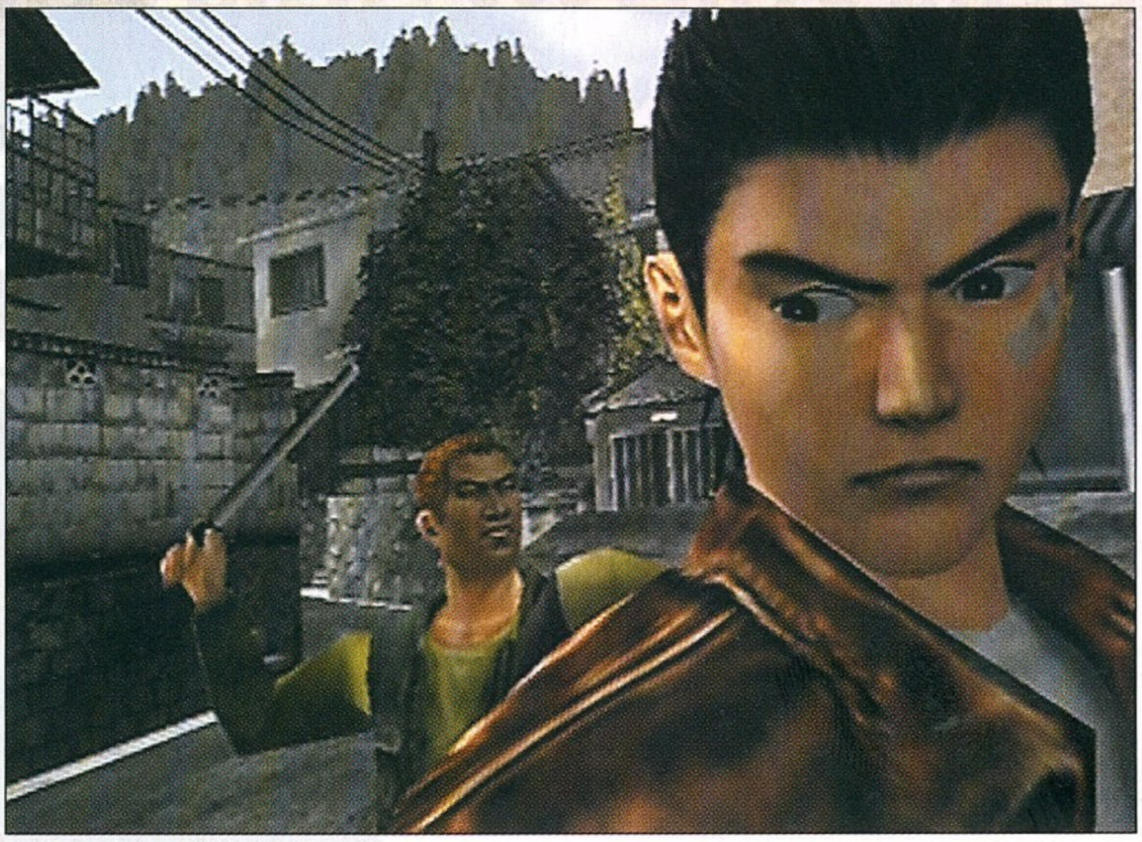
Data Review – Átfogó kép az eredményünkről. (A gép a legapróbb lépéseinket is nyilván tartja. Például: sikerek/kudarcok száma a QTE játékokon, mennyiszer és hol edzettünk, mennyiszer mentettünk, mennyit loptuk a napot, sőt még olyanokat is tud, hogy mennyiszer mentünk falnak!)

Online Manual – Internetes kézikönyv.

Everyone's Space – Beválthatjuk a nyeremény kólás dobozokat, cserélgethetünk vackokat másokra vagy letölthető karakterekre, időjárás jelentést kapunk a következő napokra (a kimentett dátumtól számolva), valamint megnézhetjük a virtuális cicánk állapotát.

Shenmue.com – Átböngészhetjük a hivatalos Shenmue oldalt.

Mint látható, a gyűjteményünk egyes darabjainak tehát az „Everyone's Spacenél” vesszük „hasznát”. A másik igen népszerű pont a Nozomi's Messages, hiszen ha bárki elakad, ezzel az igen egyszerű módszerrel kérhet segítséget. Nem kell magyarázkodni senkinek: a program automatikusan olyan tanácsot tölt le, ami az adott álláshoz szükséges.



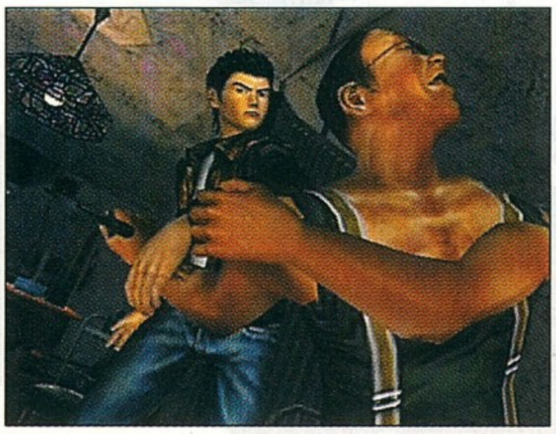
A gyilkosok nyomában

Az alábbiakban a legegyszerűbb utat közöljük a végigjátszáshoz, ami azt jelenti, hogy csak a kulcsfontosságú jelenetekre térünk ki. A holtidejével, és a felesleges pénzével mindenki azt kezdhet, amit akar. A megoldásunk mellesleg csak egy a sok közül, merthogy egyes részletekhez többféle út is vezet. Hogy egy egyszerűbb példával éljünk: a buszmegálló hollétét logikus módon nem csak egy ember tudja, tehát megkérdezhetünk szinte bárkit.

Ryo irányítását négy nappal azután kapjuk meg, hogy a titokzatos Lan Di látogatását tette az otthonukban. Hősünk nyomban úgy határoz, felkutatja a gyilkost és a társait, és mindenáron megtudja, miért is kellett az apjának meghalnia.

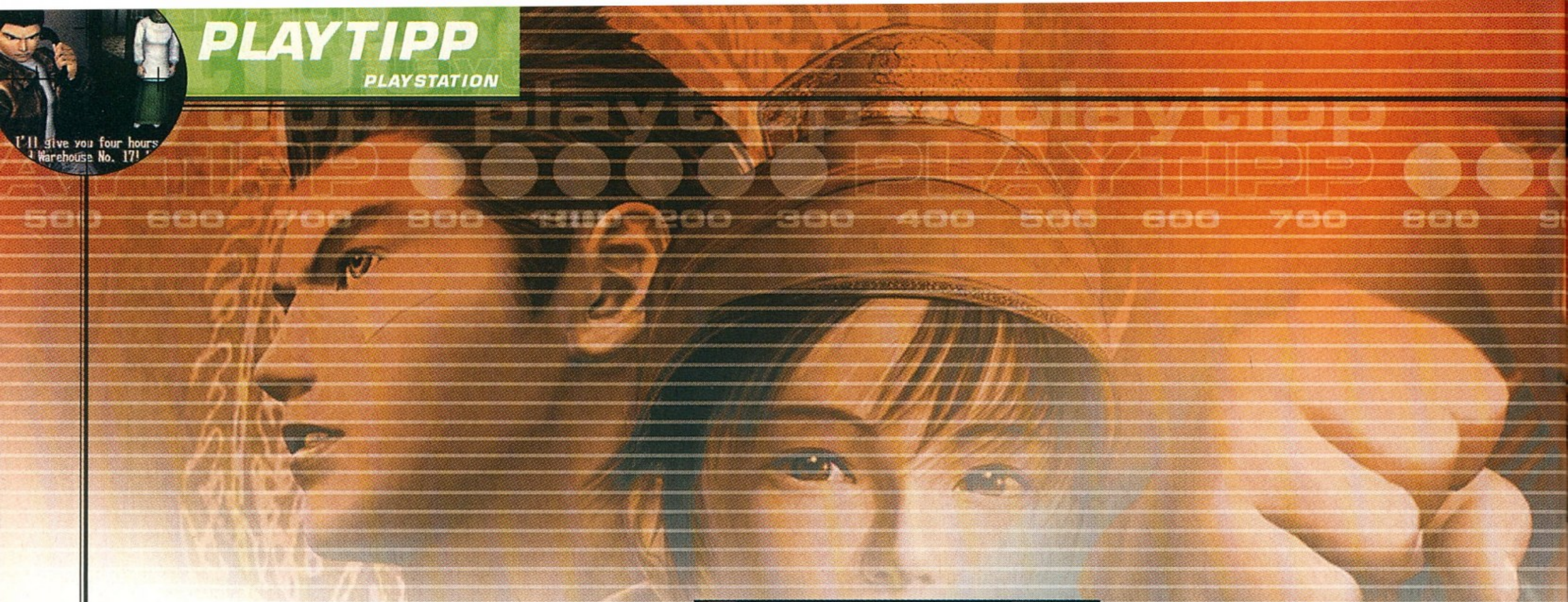
Miután felébredtünk, nézzünk körül a szobában: az asztalfiókokban egy magnót és egy fényképet találhatunk. Távozzunk a házból. Amikor a bejárati ajtóhoz lépünk, Ine-san, a házvezetőnő jelenik meg, és átnyújt egy borítékot 500 Yennel – ugyanezt az összeget a továbbiakban minden reggel a cipős szekrényen hagyja majd. Menjünk hátra a dojoba, és beszélgessünk Fukuhara-sannal, Ryo apjának kissé együgyű tanítványával – csak ez után távozhatunk.

Az incidens napján egy fekete kocsi parkolt az udvaron: ezen a nyomon indulhatunk el. Amint elhagyjuk az otthonunkat, mindjárt találhatunk is ezzel kapcsolatban valamit. Az út menti szentélynél a helyi gyerekek egyike, a kis Megumi egy kiscicát ápol. Amikor odaérünk hozzá, a kislány elmondja, hogy a cica mamáját elgázolta egy fekete kocsi – persze pont a kérdéses napon. A cica úgy tűnik éhes, mire Ryonak az az ötlete támad, hogy csór egy kis kaját az áldozati oltárról. A baloldali szárított halat válasszuk, mert csak azt hajlandó a cica megenni, és csak így kerül szóba az öreg Yamagishi-san neve akit szintén majdnem elcsapott a kocsi. (Ha a tofut adjuk a macskának, tovább kell kérdezősködnünk a helybélieknél, míg eljutunk az öreghez. Az ilyen mellékvágányokra azonban – mint már utaltam rá – nem fogok kitérni.)









Sakuragaokában mindig jobbra kanyarodva egy vaksi öregasszonnyal találkozhatunk össze: ha gondoljuk, megkereshetjük neki a Yamamoto házat. Az öregember azonban fontosabb: az utca utolsó házánál (jobbra) épp az otthonának kertjében metszi a bokrokat. Kérdezzük ki őt is a kocsiról. Így végre megtudjuk, merre ment az autó, és bemehetünk a belvárosba, Dobuitába. Ott keressük fel a halárus standját, s beszélgessünk vele addig, amíg meg nem említi, hogy a virágárus lányt lespriccelte egy pocsolyánál ugyanaz a kocsi. Menjünk Nozomihoz, az említett lányhoz (aki mellesleg hősünk osztálytársa volt), s kérdezzük őt is. (Annál a virágosnál, ami a négy utca találkozásánál van.) Tőle azt tudjuk meg, hogy Tom, a hotdogárus vitába szállt a kocsiban ülő emberekkel. Ha sokáig faggatjuk Tomot, belőle azt szedjük ki, hogy az idegenek kínaiak lehettek. Kínaiakat kell tehát keresnünk. Tom mindjárt ajánlja is az utazási irodát, helyette azonban inkább a kínai étterembe menjünk (Ajiichi Chinese Restaurant), amit az éjszakai bárok szűkebbik utcájában találunk. Az idegenekkel kapcsolatban a kínai séf nem tud semmit, viszont elmondja, mi is az a „Három Penge". Ez a megnevezés arra a három foglalkozásra vonatkozik, amit a nincstelen kínai emigránsok választanak (amihez mindössze csak egy pengére van szükségük): ez pedig a borbély, a szabó, és a szakács.

A borbélynál keressük a további válaszokat, vagyis a Liu hajszalonban – a jellegzetes cégért nem nehéz megtalálni





(bár két fodrász is van a kerületben). A fiatal fodrász nem tud semmit Lan Diről, viszont az apja talán igen. Utóbbi épp most épült fel a betegségéből, ezért a Suzume parkba ment felfrissülni. Ehhez a parkhoz egy szűk utcán keresztül lehet eljutni, mely közvetlenül a játékterem mellől nyílik. Valójában nem is park, hanem csak egy kis játszótér. Egy padon ücsörög az öreg, aki Lan Di nevéből azt következteti ki, hogy valószínűleg a maffiával állunk szemben. Ha pedig így áll a dolog, akkor olyan embereket kell keresnünk, akik kapcsolatban lehetnek kínai maffiózókkal – mint például a matrózok. Sötétedés után nem nehéz a városban alvilági alakokat találni: a motorüzlettel szemben lehet lemenni (egy nehezen észrevehető kis lépcsőn) a legrosszabb hírű késdobálóhoz. Amint lemegyünk, rögtön kötekedő alakokba botlunk. Itt jön az első QTE játék – ha jók a reflexeink a részeg fickókat könnyen lenyomhatjuk. A bárban folytatódik a kötekedés, de miután összetörtük a berendezést, azért valamivel okosabban távozunk: a pultos szerint egy Charlie nevű fickó üzletel a kínai kartellal. Charlie vadmotoros hírében áll: állandóan napszemüveget és fekete bőrdzsekit hord, és egy tetoválás van a karján. Visszatérve az utcára beszéljünk mindjárt Ono-sannal, aki állandóan a motorját szerelgeti a motorüzlet előtt. Azt a tanácsot adja, hogy a Tsuruoka-sannál nézzünk körül, a dzsekiüzletben. Menjünk hát a Jupitor's Jackethez. Tsuruoka-san látszólag nem mond semmi hasznosat, csak mindössze panaszkodik, hogy ez a Charlie csak megjátssza magát, de sosem vesz nála semmit. Hanem ha elég kitartóan kérdezzük, végül mégis kibök valami használhatót: Charlie délután hétkor szokott az üzleténél járni. A megjelölt időpontban járjunk arrafelé. Így összefutunk egy már korábban látott keményfiúval, aki megteszi nekünk azt a szívességet, hogy elvezet Charlie-hoz. Vagy legalábbis ezt mondja, de a parkolóban – ahova elvisz minket – Charlie helyett csak az ő hülye haverjait találjuk, akik revansot akarnak venni a mulatóban történtekért. Itt következik az első „normál" bunyós rész. A verekedésnél alul látható az erőnlétünk kijelzője: kis zöld lámpák alszanak el, illetve gyulladnak ki az állapotunknak megfelelően. Két alapvető dologra kell figyelnünk. Kerüljük azt, hogy két tűz közé kerülünk, azaz próbáljunk meg a támadóinkról leválasztani egyet-egyet, és egyszerre csak arra koncentrálni. Javasolt, hogy előbb a gyengébbekkel végezzünk. Az öregebbek vagy a szemlátomást kevésbé edzettek egy-egy ütéstől kikészülnek. A másik dolog: ha pihenünk, és nem kapunk találatot, gyógyulunk. (A parkolóba mellesleg máskor is érdemes elnéznünk, mert a dojon kívül ez az a hely, ahol gyakorolhatjuk a mozdulatainkat.) A bunyó végén Ryo szó szerint kifacsarja az egyikből, hogy Charlie helyben készítteti a tetoválásait, tehát tanácsos a helyi tetováló szalont felkeresnünk. Ezt a „szalont" a várostérkép melletti lakótömb emeletén találjuk. A mester eleinte csak arról hajlandó be-







szélni, hogy mennyire szeretne Ryo bőrére – akár ingyen is – dolgozni, de ha kitartóan kérdezzük, végül kinyögi, hogy Charlie másnap beugrik hozzá. A következő nap menjünk hát oda – akár már nyitásra (14:00). Amint a tetováló mester felvilágosít minket: Charlie a szoba hátsó részében pihen, de nem ajánlja, hogy felébresszük. Azért csak rántsuk félre a függönyt, mire egy újabb QTE rész következik. Ha sikerül elugranunk Charlie kése elől, és kicsavarni a gazember karját, megígéri hogy összehoz minket a bandával, akiknek dolgozik. Másnap délután háromra kell a You játékteremhez mennünk: Charlie a szavát adja, hogy ott lesz. Ami persze fabatkát sem ér. (Közben Nozomival találkozunk, aki aggódik, amiért nem mentünk el az osztálytalálkozónkra, és amiért kétes alakok között mozgunk.) Ha nincs más dolgunk, estefelé a dojoba betérve Fuku-sannal tréningezhetünk egy kicsit. A testedzés után a két barát elbeszélget a nyomozás eredményeiről, s ezt kihallgatja Ine-san, aki felettébb aggódik Ryo testi épsége miatt – mondjuk nem alaptalanul. De nem csak ezt közli velünk, hanem átnyújt egy levelet is (a történet elején láthattuk, amint kivette a postaládából), ami még Ryo apjának címezve érkezett. A levél sajnos kínaiul van írva, ezért nem tudjuk elolvasni – de talán más igen!

A levél

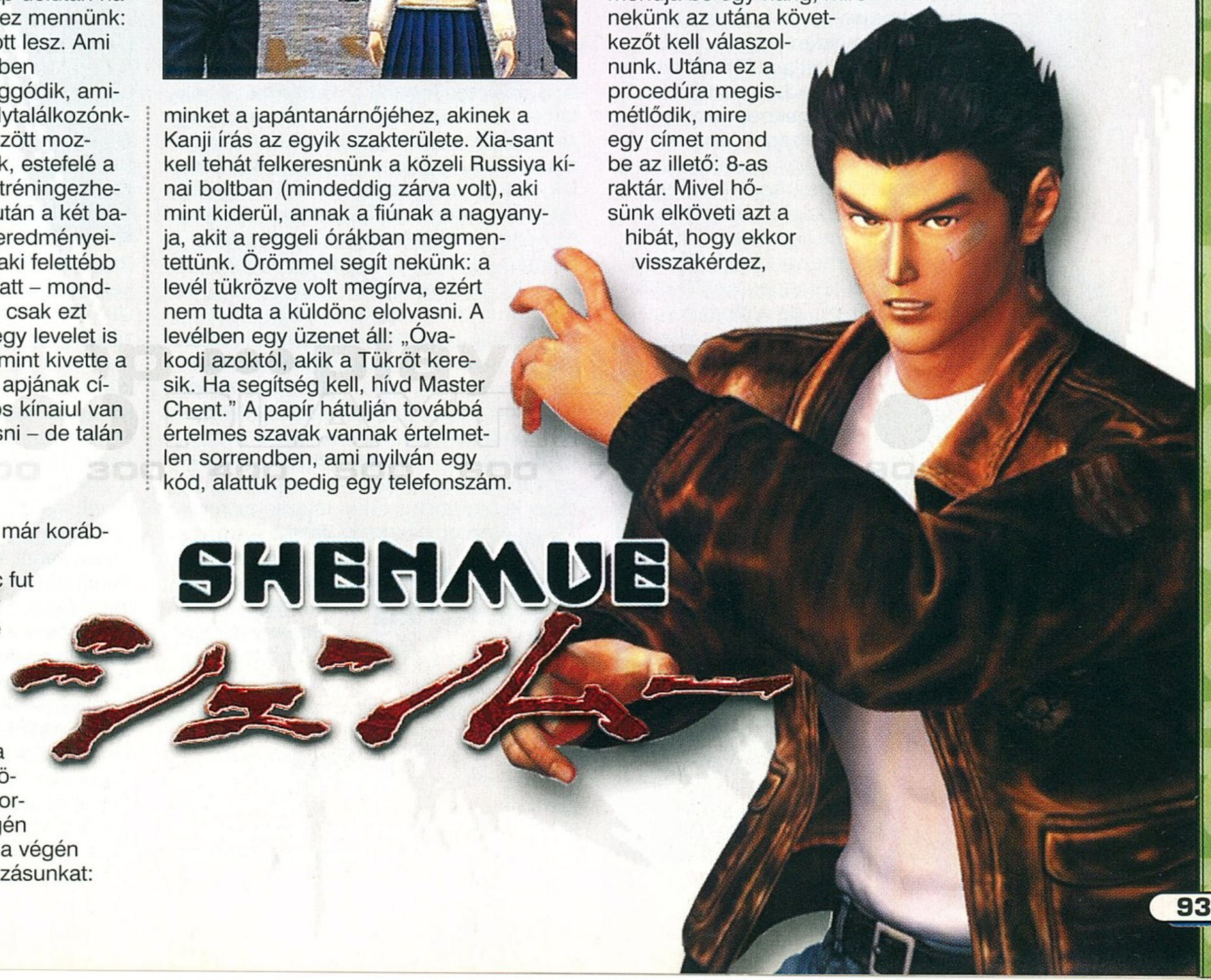
Másnap a találkozó helyett már korábban összefutunk Charlie-val: Sakuragaokában egy kissrác fut oda hozzánk sírva, hogy egy napszemüveges fickó elvette a focilabdáját, és csak akkor adja neki vissza, ha elvisz minket hozzá. Charlie persze nem egyedül van. Ismét meg kell leckéztetnünk a haverjait. Egy muris bunyó következik, ezúttal vegyesen: normál verekedős résszel, a végén QTE megoldással. A kissrác a végén kínaiul köszöni meg a fáradozásunkat: úgy tűnik, egy kínai baráttal gyarapodtunk. Most menjünk a kínai étterembe és kérjük meg a szakácsot, hogy fordítsa le a levelet. Ez nem fog menni, mert a levél olyan írásjeleket tartalmaz, amit ő nem ismer, ráadásul valami különös módszerrel íródott. Viszont javasolja, hogy keressük fel az étterem küldöncét, Guang Jit, aki jobban járatos a kínai nyelvben. Vele a játék során többször is találkozhatunk a városban, amint aprópénz nélkül szomjazik a kólaautomata előtt. Most is a bevásárló utcában találjuk, szokása szerint a kólaautomata előtt ácsorogva. Vendégeljük meg. Hanem ő sem tud igazán segíteni, mert az írásjelek igen furcsák. Annyit azért tesz az érdekünkben, hogy továbbküld

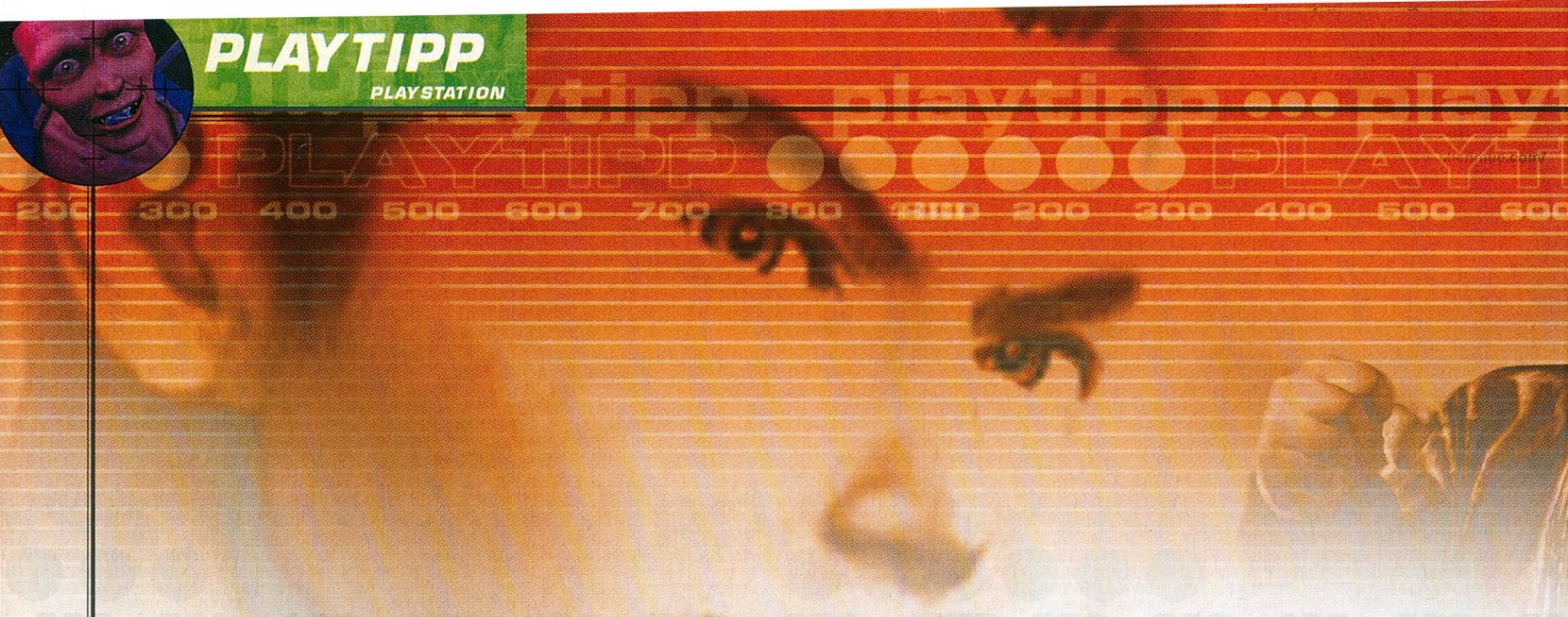




minket a japántanárnőjéhez, akinek a Kanji írás az egyik szakterülete. Xia-sant kell tehát felkeresnünk a közeli Russiya kínai boltban (mindeddig zárva volt), aki mint kiderül, annak a fiúnak a nagyanyja, akit a reggeli órákban megmentettünk. Örömmel segít nekünk: a levél tükrözve volt megírva, ezért nem tudta a küldönc elolvasni. A levélben egy üzenet áll: „Óvakodj azoktól, akik a Tükröt keresik. Ha segítség kell, hívd Master Chent." A papír hátulján továbbá értelmes szavak vannak értelmetlen sorrendben, ami nyilván egy kód, alattuk pedig egy telefonszám.

Alaposan véssük az eszünkbe a kódsort, majd menjünk az utca végéhez, ahol a trafik ablakában van egy nyilvános telefon. Tárcsázzuk a megadott számot. Ha a későbbiekben elfelejtenénk a telefonszámot, a feljegyzéseinknél felfelé nyomva az irányítót egyből a „telefonregiszterünkhöz" lapozhatunk – igaz, Master Chen száma csak az után kerül oda, hogy egyszer már felhívtuk. (Addig a legutóbbi bejegyzéseknél találjuk.) Tárcsázás közben egyébként bármikor kinyithatjuk a füzetet. A vonal túlsó végén a kódsor egyik tagját mondja be egy hang, mire nekünk az utána következőt kell válaszolnunk. Utána ez a procedúra megismétlődik, mire egy címet mond be az illető: 8-as raktár. Mivel hősünk elköveti azt a hibát, hogy ekkor visszakérdez,





azonnal lecsapják a kagylót. Sebaj: nézzünk utána, hol is van ez a raktár. A telefon mellett egy telefonkönyv hever: csak utána kell nézni a számnak. A körzetszámból kiderül: Amihamába kell mennünk. Szinte bárkit megkérdezhetünk, hogyan lehet oda jutni – úgy tűnik, csak hősünk nem tudja, merre van a kikötő. A legegyszerűbb, ha a trafikos néninél érdeklődünk, hiszen rögtön a trafik mellett áll meg az arra járó busz. Utánanézhetünk a menetrenden, mikor jön a következő, s várakozhatunk.

A kikötő
(Második lemez)

A buszról leszállva az első dolgunk: megakadályozni, hogy a kikötői vagányok kifosszanak egy gyereket. Miután ezt sikeresen megtettük, az egyiküknek, Goro-sannak legalább valami hasznát is vesszük: útba igazít minket a 8-as raktárhoz. A legnagyobb épület az, úgyhogy előbb-utóbb ráakadunk – mellesleg a raktárak oldalán jól nyomon követhető a számozás, és az útra is fel van festve, merre kell menni az egyes sorszámokhoz. A raktár kapujánál egy strázsa állít meg minket, úgyhogy hátulról kell bemennünk. (De azért mindenképpen próbálkozzunk elöl is!) Toljuk a különálló ládát a többihez, és másszunk be a hátsó ablakon. A pihenő helyiségekben nem találunk semmi nyomot, viszont az utolsó ajtónál kihallgathatunk egy beszélgetést, melyből arra derül fény, hogy van egy másik 8-as épület is, amit a régi raktáraknál kell keresni. A régi raktárakhoz a kikötő ÉNY-i részénél (a tenger mellől) nyílik egy kapu, de nappal nem lehet bejutni. Miután kidobtak minket, Ryo úgy dönt, vár sötétedésig. Ha este visszatérünk, azt tapasztalhatjuk, hogy lankad az őr figyelme. Bent ücsörög a bódéjában, s így besurranhatunk. A portánál kúszva Ryot megijeszti a telefon csörgése, ezért jó reflexre van szükségünk, hogy elkapjuk a lezuhanó lámpát. Viszont így legalább egy lámpával gyarapodtunk, amivel vizsgálódhatunk a raktárak között. A következő rész egy kicsit a Metal Gearrel mutat rokonságot: az épületek között őrök mászkálnak, akik csak



addig látnak, ameddig a lámpájuk fénycsóvája ér. A feladat tehát annyi, hogy kerülve a fényt eljussunk a 8-as épülethez. A sarkoknál és a ládáknál húzódhatunk meg pihenni, de vigyázat: ha odaérnek az őrök, ott is észrevesznek minket. (Elsőként jobbra forduljunk, utána pedig a második elágazásnál balra, s nyomban a 8-as épületbe fogunk beleütközni.) A raktárban síri csend fogad minket, látszólag senki sincs bent. Kezdjünk el vizsgálódni a polcokon. Amikor az egyik tálat leemeljük, hirtelen világosság támad, és Ryo kiejti a vélhetően értékes darabot. A zajra egy öltönyös fickó lép elő a sötétből, s már támadna is, de egy idősebb férfi megállít parancsol neki. Master Chen, és a fia, Gui Zhang ez a két ember. Tőlük megtudjuk, hogy a levelet Master Chen írta Ryo apjának, de sajnos elkésett vele. Az általunk látott Lan Di (a halálos küzdőstílusából és a megjelenéséből ítélve), minden bizonnyal ugyanaz a személy, mint aki a Chi You Men nevű kínai bűnszövetkezetet irányítja. Azt is megtudjuk, hogy két misztikus tükör létezik: az egyiken egy sárkány látható – ez az, amit Lan Di ellopott – a másikon pedig egy Phoenix madár. Amit szerencsére Lan Di nem sejtett: a másik tükör is ott van valahol az otthonunkban. Master Chen mindenek előtt azt kéri tőlünk, hogy keressük meg.



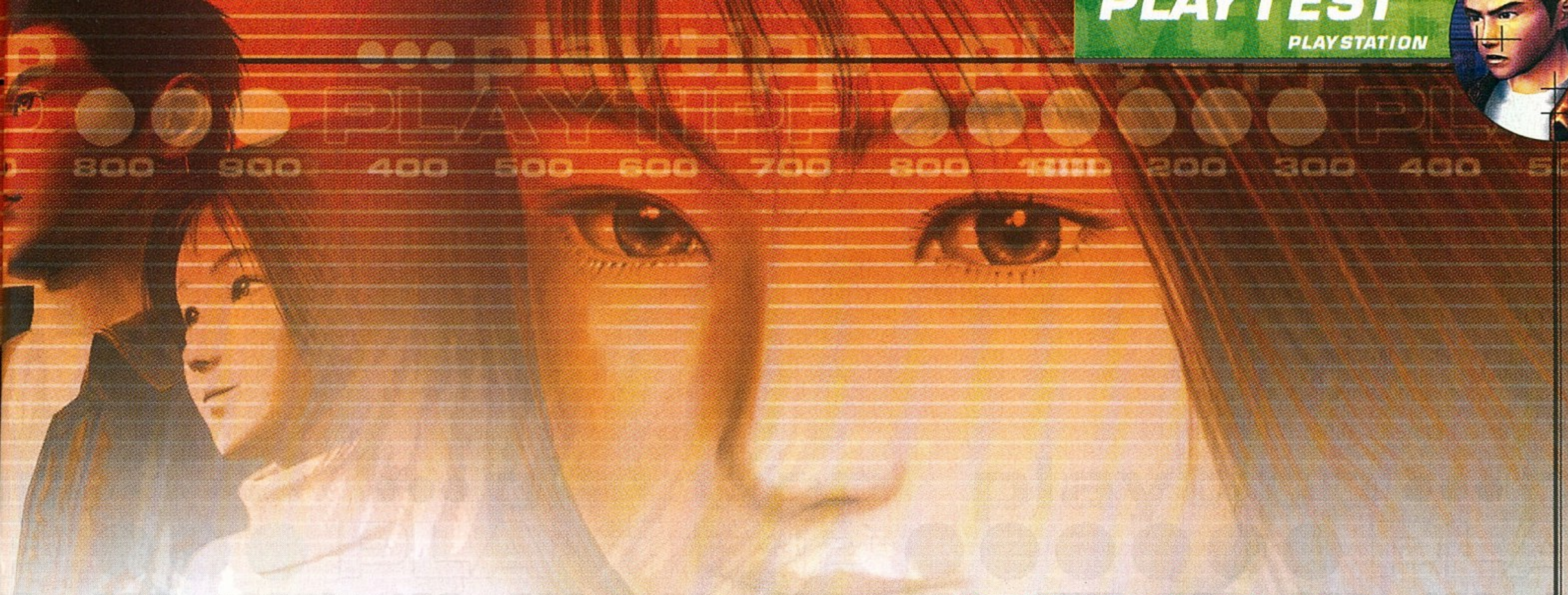
A Phoenix tükör

Másnap azonnal nekifoghatunk a kutatásnak. Először a dolgozószobába menjünk (a szobánkból kilépve balra a folyosó legvégén), ahol az egyik fiókban egy dobozt, benne pedig egy kulcsot találunk. Ezzel a kulccsal nyissuk ki a dojoban a kis ládikát – mellesleg útközben ne felejtsük el felvenni a telefon alatti szekrényből a zseblámpát. A ládikából egy kard kerül elő. A dojoban a falon két kalligráfia függ: ezek közül emeljük le a jobboldalit, mire egy rés válik láthatóvá. A résbe pont illik a furcsa markolatú, kézvédő nélküli kard. Emeljük le a másik kalligráfiát is: a mögött pedig egy különös mélyedés válik láthatóvá. (Jó magasan egyébként van még egy harmadik felirat is, amit szintén érdemes elolvasni, majd a széket alátéve leakasztani. Egy tekercs kerül elő mögüle, melyen kínai írás olvasható. Ezt a tekercset majd később Gui Zhanggal tudjuk lefordíttatni, és egy új mozdulatot tartalmaz.)

Menjünk vissza a házba, és beszéljünk Ine-sannal, aki szól nekünk, hogy Fuku-san keres minket. Utóbbit ezután a kertben találjuk meg, s bevallja nekünk, hogy elmondta Ine-sannak, hogy tovább akarunk nyomozni. Az aggódó házvezetőnő véletlenül meghallja ezt a beszélgetést, s ennek köszönhetően végül elárul egy újabb titkot: Ryo apja elvitt valami régiséget a városba. Talán a Phoenix tükör az? Hogy megtudjuk, fel kell keresnünk a régiségkereskedést. Útközben egy kis intermezzo következik: Gui Zhang ránk támad, jóllehet egy kis harc után az derül ki, hogy testőrnek küldték utánunk – nehogy a Phoenix tükör rossz kezekbe kerüljön. A jelenetnek sajnos szemtanúja egy meglehetősen bizarr, hegyes fogú skinhead, aki nyomban viszi is a hírt a Phoenix tükörről Lan Dinek – vele a későbbiekben még találkozni fogunk.

Irány tehát az antikkereskedés, vagyis a Bunkado Antiques. Az öreg kereskedőtől megkapjuk a tisztításra beadott tárgyat, ám ez nem azonos a Phoenix tükörrel. Csupán a hiányzó kézvédő az a kardról.

(A régiségboltban amúgy régi kalligráfiákat vásárolhatunk, melyek új mozdulatokkal gazdagítják a küzdőstílusunkat.) A régiségboltból kilépve igyekezzünk haza – bár útközben beugorhatunk a vegyesboltba, és vehetünk egy villanyégőt. Otthon Fuku-san tanácsára kérdezzük ki Ine-sant, mit tud a kézvédőn látható ábráról. A hópihe, a két csillag és a kard



együtt alkotják a Hazuki család címerét. Miután ezt megtudtuk, illesszük a kézvédőt a helyére – mármint a dojo falába, hiszen korábban ott is ugyanezt a címert láthattuk. Gondolom már mindenki sejtette, hogy a kard és a kézvédő egy titkos járatot nyit. A pincében túl nagy a sötétség, ezért kapcsoljuk be az elemlámpát. Hogy ne kelljen meríteni az elemet, becsavarhatjuk az égőt a foglalatba, és felkapcsolhatjuk a villanyt – bár nincs rá feltétlenül szükség. A polcokon és a szekrényekben mindenféle régi dolgot találunk, valamint egy megsárgult fotót Ryo apjáról, de ami a legfontosabb: karcolásokat fedezhetünk fel a padlón az egyik polc mellett. Ha eltoljuk ezt a polcot, mögötte szemlátomást furcsa színezetű a vakolat. Ragadjuk meg a fal mellé támasztott fejszét, és törjük át a falat. Egy kis rejtekhely válik láthatóvá, belőle pedig végül előkerül a Phoenix tükör. Fent Fuku-san holmi átkot gyanít a különleges tárggyal kapcsolatban, de Ryo nem sok jelentőséget tulajdonít a fecsegésének. Menjünk is tovább, egyenesen Master Chenhez, csak előbb hívjuk fel telefonon, mert a kapunál csak úgy engednek be minket – az utat onnan már tudjuk, főleg hogy immár bujkálni sem kell.



Most, hogy megvan a tükör, Master Chen részletesen felfedi, mi is ez a tükörhistória. Ha a Sárkány és a Phoenix madár találkozik, állítólag megnyílnak az Ég és a Föld kapui, és Chi You, a legendás kínai szörnyeteg életre kel. Magyarul ha ez a két tükör netán Lan Di kezébe kerül, abból nem sül ki semmi jó...

A beszélgetést kellemetlen esemény szakítja félbe. Ismét láthatjuk a rusnya skinheadet, aki egy villámgyors mozdulattal megragadja a Phoenix tükröt, és már szökkenne is ki vele az ablakon. Ha azon nyomban nem indítjuk el a rakodódarut (amire a fickó felugrott), ezt meg is teszi. Ha viszont elég gyorsak vagyunk, kiejti a zsákmányt, és üres kézzel kénytelen távozni. A skinhead valószínűleg a Chi You Menhez tartozik, akik mellesleg együttműködnek a Mad Angels bandával, azzal a ganggel, mely az uralma alatt tartja a kikötőt.

Master Chen véleménye szerint Lan Di valószínűleg már nincs a városban, minden bizonnyal visszautazott Hong Kongba. Ryo persze rögtön utána akar menni, de Master Chen nem hajlandó segíteni neki – jóllehet megtehetné. Szerinte Ryonak nem érdemes megöletnie magát a bosszú miatt.

Az utazás megszervezése

Egy érdekes álmot követően másnap reggel Ryo hozzálát, hogy a saját erejéből jusson át a tengeren. A „saját ereje" mondjuk nem sokra futja: még a bankszámlájával együtt sem telik külföldi utazásra. Beszéljünk Fuku-sannal, hátha ő tud valami megoldást. Noha nemigen tud mit mondani, megígéri, hogy segít nekünk meggyőzni Ine-sant, támogassa az utat. Azonban ahelyett, hogy végül is segítene, az együgyű idióta jól elrontja a helyzetünket. Amikor Ine-san már épp elküldene minket vakációzni, a drágalátos barátunk kitálalja, hogy hova és miért akarunk menni... Ine-san ezután persze hallani sem akar a dologról.

No mindegy, egyelőre derítsük ki, hogy mibe is kerülne az út. A városban két utazási iroda is van: egy jól szituált, és egy nagyon rossz hírű. Természetesen nekünk csak ez utóbbira futja, úgyhogy nyissunk be az Asia Co.-hoz.

Egy szörnyen idegesítő liba üldögél a pult mögött, aki épp valami pletykalap olvasásával van rettentően elfoglalva. Figyelemre sem méltat minket, csak hosszas faggatózás után mondja el, merre vannak a Hong Kongi prospektusok. Arra mindjárt ráébredhetünk, hogy repülőútra semmiképpen nem telik.

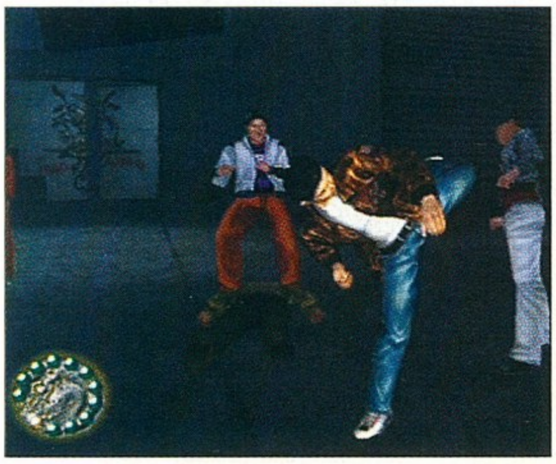
Úgy tűnik, Ryo a reggeli incidens ellenére még mindig megbízik Fuku-san „bölcsességében", mert azt találja ki, hogy megint tőle kérjünk tanácsot. Tegyünk a meglátása szerint. Fuku-san felajánlja az összes megtakarított pénzét, s bár ez nagyon kedves baráti gesztus tőle, az összeg még így is kevés. Viszont végre van egy használható ötlete: keressük meg a virágosnál Nozomit, ő ugyanis már többször volt Kanadában – hátha tud valami megoldást. Nozomi azt javasolja, hogy próbáljunk meg hajóval menni. Kérdezzük meg akkor az utazási irodában, van-e esetleg hajóút. Lám a bige ezt előbb nem tudta volna mondani: még van is ilyesmi, ráadásul még meg is tudjuk fizetni. Amikor Ryo nyomban kiszurkolja az összeget a pultra, a nő szeme hirtelen felcsillan, gyorsan elteszi a pénzt, és közli, hogy 3-4 órával később menjünk vissza a hajójegyért.

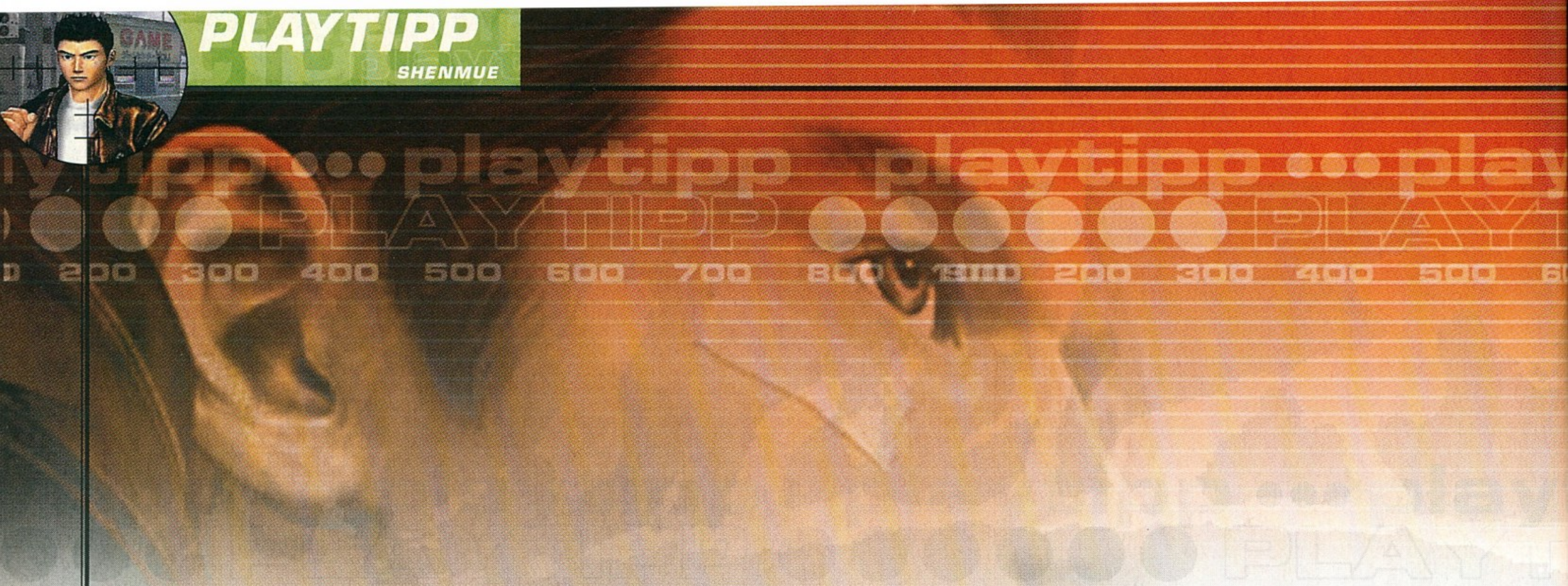


Magyar ember számára nem lehet ismeretlen a helyzet: a megbeszélt időpontban már egy szakadt fickó üldögél a pult mögött, akinek gőze sincs, hogy Ryo miféle hajójegyről hadovál – egyszóval hősünket palira vették. Hanem ezt ő nem hagyja annyiban: követeli a jegyét, majd kiosztja a pulos haverjait, akik köré sereglenek. Ez elég hatást gyakorol a szemtelen fickóra, aki végül ígéretet tesz, hogy másnapra intézkedik valamit.

Meglepő módon másnap reggel valóban telefonál ez a Jimmy nevű alak, és egy találkozót kér a You játékteremben délben. Ez azonban a változatosság kedvéért egy csapda. Amikor benyitunk, ismét a skinheaddel találkozunk össze, aki nagy élvezettel megeszi az állítólagos hajójegyünket.

A skinhead nagyon erős, a végén csak kiüt minket. Fuku-san menti meg az életünket, aki a megjelenésével megszakítja a „társalgást". Hazaviszi Ryot, és sajnos egy nap elmegy azzal, hogy kipihenjük a fáradalmakat. Másnap látogassunk el az utazási irodához megérdeklődni, hogy mi volt az előző napi „tréfa". Ryo kiráncigatja azt a bizonyos Jimmyt az amúgy már bezárt irodából, aki így menekülőre veszi a dolgot. Megint egy QTE játék következik: utol kell érnünk a menekülő szélhámost, s eközben ki kell kerülnünk a járókelőket, illetve az utunkba döntögetett útakadályokat.







A dolgos hétköznapok
(Harmadik lemez)

Miután elkaptuk és visszavittük az irodába Jimmyt, a gazember szabadkozni kezd. Ryo alaposan ráijeszt, így elmondja, hogy a skinhead tudomása szerint a Mad Angels bandába tartozik. A Mad Angels tagjaival úgy tudunk a legkönnyebben kapcsolatba lépni, ha munkát vállalunk a kikötőben, merthogy előszeretettel szokták zaklatni és zsarolni az új munkásokat.

Menjünk tehát a kikötőbe. Érdeklődjünk állás után a 18-as épületben, mire azt a felvilágosítást kapjuk, hogy nincs üresedés, és egyébként sem alkalmaznak diákokat. Hanem ha tovább faggatjuk az illetőt, megjegyzi, hogy a 12-es épületnél látott egy hozzánk hasonló suhancot, aki ráadásul kevésbé tűnt kötelességtudónak. Nézzünk szét arra, hátha ott több szerencsénk lesz. Arra a bizonyos suhancra hamarosan rá is akadunk, aki pedig nem más, mint a már korábban látott vagány: a rock and rollos stílusú Goro. Most meglepő módon úgy viselkedik Ryoval, mint egy régi baráttal, és megígéri, hogy szerez nekünk munkát – állítólag több művezetőt is jól ismer. Másnap délben kell vele újra találkoznunk az 1-es raktár kék ajtaja előtt.

Bár nem is várnánk: a következő nap valóban megjelenik a találkozón, és valóban szerez melót – habár az igazat megvallva inkább a barátnője, Mai járt közben az ügyünkben, aki mellesleg Ryot már régről ismeri. Az Alpha Trading irodába (a közelben a nagy szürke épület) kell mennünk kettőre – bár az sem baj, ha előbb nézünk be. Ott ekkor a Mai által ismert művezetőt találjuk, aki azon nyomban el is visz minket a munkaeszközünkhöz: a targoncához. Egy Mark nevű munkás tanít be minket. Miután elsajátítottuk az irányítás mikéntjeit, mindjárt magunkra is hagy, s be kell vinnünk pár ládát a közeli raktárba. Ez még tulajdonképpen csak gyakorlás, noha már kapunk érte fizetést. A kikötőben teljesítmény után fizetnek, tehát amennyi ládát berámoltunk, olyan arányban kapjuk a pénzt. Sőt a későbbiekben mindig lesz egy kvóta, amit ha túlteljesítünk, másnap 500 Yennel nő a ládánként járó összeg – szóval feltornázhatjuk a fizetést egészen magasra. Visszatérve azonban az első naphoz: miután ötkor lejár a műszak, Mark szól nekünk, hogy másnap még a munka megkezdése előtt számít ránk. Hogy milyen ügyben? Erre reggel tudjuk meg a választ.

Az első nap után lófráljunk a kikötőben sötétedés után. (Időtöltésnek addig is betelefonálhatunk például Gui Zhhangnak, és lefordíttathatjuk vele a dojoban talált tekercset.) Előbb-utóbb egy menekülő hajléktalanba fogunk botlani, akit két motoros üldöz. Ryo megvédi a szerencsétlen öreget, mire az egyik motoros párbajra hívja ki – ez megint csak egy QTE játék.

A második munkanap érdekes meglepetés vár minket a kikötőben. Hogy kicsit élvezetesebbé tegyék a hétköznapokat, a kollégák minden reggel targoncaversenyt rendeznek. Három kört kell menni a kijelölt pályán, s a cél természetesen az, hogy elsők legyünk. Egy-egy átdolgozott nap után garantáltan gyakorlott targoncásokká válunk, úgyhogy ha az első nap

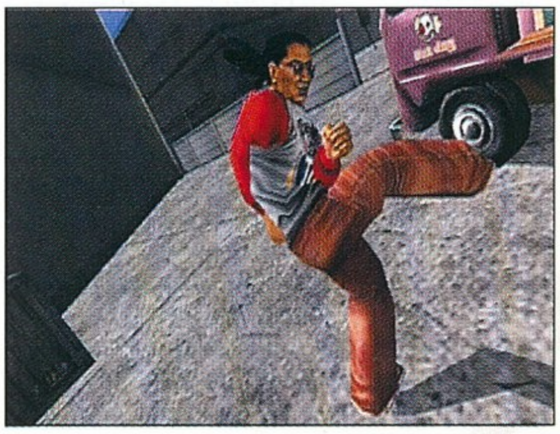


nem is nyerünk, a későbbiekben minden esélyünk meg van rá – jóllehet az szemétség, hogy mindig mi indulunk az utolsó pozícióból. (Itt megmutatkozik az AM2 fejlesztőcsapat Daytonás múltja.) Apró tipp: a célegyenes előtt van egy sarok, ahol a többiek mindig megkerülnek egy oszlopot, mi viszont levághatjuk ezt a sarkot. Ez mellesleg ideális hely előzéshez is. Előzni nagyon óvatosan kell, mert ha nekilöknek minket a falnak, teljesen leáll a gép, és behozhatatlan hátrányba kerülhetünk. Attól függően végül, hogy milyen eredményre teszünk szert, különböző rajtszámú targonca makettekkel gazdagodik a gyűjteményünk.

A második – immár teljes – munkanapunkon már messzebbre kell ládákat hurcolásznunk, azonban Mark mellékel egy térképet, amivel könnyedén tájékozódhatunk – utóbbin olvasható a napi kvóta is. A jegyzetfüzet gombjára a műszak idejére ez a térkép fog megjelenni, segítségképpen mindig úgy forgatva, amerre éppen nézünk. Az első teljes napunkon bekövetkezik az, amiről Jimmy beszélt: délben az ebédszünetnél két fickó támad Markra. Egy kis adok-kapok után kiderül, hogy a Mad Angelshez tartoznak, s azért kötekednek, mert Mark szerintük Master Chen embere. Master Chen és a Mad Angels tehát valamiképpen rivalizálnak egymással. A délután szintén nem múlik el esemény nélkül. Munka közben néhány keményfiú áll a targoncánk elé, és védelmi pénzt követelnek. A zsarolási kísérlet persze Ryo esetében kudarcba fullad (gyorsan kiszthatjuk őket), s a banditák megszégyenülten kénytelenek távozni.

A munkanap végén ismét összefutunk Goroval, de tőle aztán semmit nem tudunk meg a Mad Angels bandáról. Ismét sétálhatunk, kérdezősködhetünk. Ott, ahol legutóbb Markkal kötekedtek, Gui Zhang bukkan elő a semmiből, s ha kívánjuk, megtanít minket egy új rúgásra. Ezen kívül elnézhetünk a kávézó felé is, ahol ismét tanulhatunk – ezúttal a korábban megmentett hajléktalantól. Kiderül, nem járatlan a harcművészetekben. Mellesleg javasolja, hogy napközben edzzünk a 4-es raktárban.

A harmadik munkanap a már megismert órarend szerint zajlik: reggel egy kis versenyzés után látunk neki az aznapi feladatunknak. A napok múlásával egyre komolyabbak a megbízatásaink: most még nagyobb utat kell bejárnunk a ládákkal. A délutáni műszak ismét eseménydús. A Mad Angels úgy dönt, ki vagyunk rúgva. Persze ezt nem ők fogják megmondani. Miután elagyabugyáltuk őket, az egyikük még azt is elmondja, hogy a 17-es raktárnál van a gyülekezőhelyük. Munka után menjünk is oda. Épp jókor érkezünk, mert már megint Markot puhítják. Újabb mentő akciót követően megtudhatjuk Mark történetét is. Az öccsét keresi a kikötőben, aki azonban valószínűleg már a tenger fenekén pihen. A Mad Angels útjában volt, mert valaki kiszivárogtatott valami infot egy illegális üzletükről a kínai kartellel – utóbbi





Ryo feltételezése szerint azonos a Chi You Mennel. Ezután megint látogassuk meg a hajléktalant a kávézó mellett, így az előzőleg tanított mozgásának egy továbbfejlesztett változatát is megismerhetjük.

A negyedik nap az ebédszünetig nem történik semmi fontos, akkor viszont Nozomi és a barátnője jön fényképezkedni – merthogy nemsokára a barátnőnk is elutazik, csak ő Kanadába. Este a kávézó előtt motorosok igyekeznek elgázolni minket – már ha hagyjuk. Ismét egy QTE megoldású üldözéses rész következik, mely végén Charlie-val és a sleppjével kell megverekednünk. Charlietól annyit tudunk meg végül, hogy Lan Di még nem utazott el.

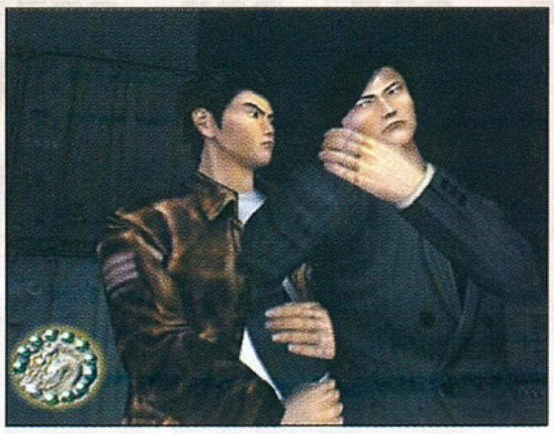
A következő nap a verseny után megint csak hosszabb útvonalat kapunk. A délutáni műszakig nem történik semmi rendkívüli, ám egyszer csak Goro fetreng az utunkban. Egy matróz verte össze, aki csapdába csal minket. Ismét ki kell osztanunk néhány Mad Angels tagot – ezúttal megint QTE módszerrel. Úgy tűnik, nem tanulnak semmiből: a végén még meg is fenyegetnek minket, hogy jobb lesz, ha vigyázunk a barátnőnkre és egyéb családtagjainkra.

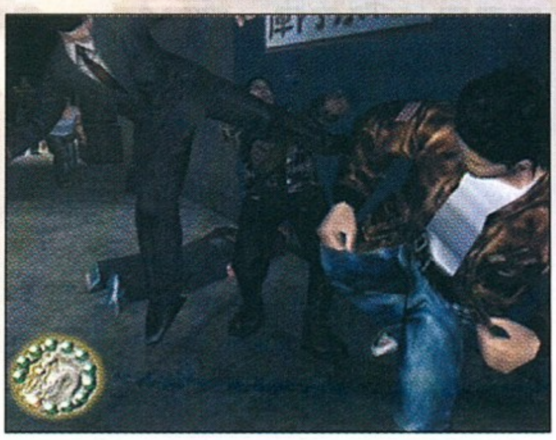
Miután végeztünk a munkával, Mark keres meg minket. Véletlenül kihallgatott egy beszélgetést a Mad Angels tagjai között, melyben valami Long Zha-ról volt szó, s mintha ez a kifejezés valamilyen üzletet jelentene. Az este folyamán még érdemes ismét meglátogatni a szakadt öreget, aki egy újabb mozdulattal gazdagítja a repertoárunkat.

A hatodik munkanapon bonyolultabb melót kapunk: az első célállomásról további ládákat kell vinni visszafelé is, egy második célállomáshoz. Az ebédszünetben Mai és Goro látogat meg minket, s elújságolják, hogy hamarosan egybekelnek. Délután immáron mi vesszük üldözőbe a matrózokat: Ryot ugyanis felettébb érdekli, mikor lesz a következő Long Zha – újabb QTE rész. Miután elkaptuk az egyiküket, a kérdésünkre nem kapunk választ, viszont kiderül, hogy a főnöküket Terrynek hívják. A fizetésünk felvételekor közlik velünk, hogy egy öltönyös fiatalember járt az irodán, és egy üzenetet hagyott hátra: az írás egy figyelmeztetés Gui Zhangtól. Erről jut eszébe Ryonak, hogy talán Master Chen tud a Long Zharól. Úgy tűnik, tud is, de nem hajlandó nekünk beszélni – továbbra sem akarja belekeverni Ryot.

A leszámolás

Odahaza késő este nyugtalanító híreket kapunk: Nozomi nem ment haza aznap. Majd jön egy telefonhívás az őrült skinheadtől, ami még nyugtalanítóbb: a barátnőnk a Mad Angels „vendégszeretetét” élvezi. Négy órát kapunk, hogy eljussunk a 17-es raktárhoz. Minthogy nem jár már a busz, kénytelenek vagyunk egy motort szerezni, s ezért pofátlan módon becsöngetni Ryo legjobb barátjához, Naoyukihoz. Sakuragaokában lakik, többször láthattuk már, amint az utcán a motorját szereli – a járgány most is ott áll. Naoyuki szó nélkül odaadja a gépet, úgyhogy egy rövid motorozás kezdődik: két perc alatt ki kell száguldanunk a kikötőhöz.





Terryhez csak jó néhány bandatag elpáholása után jutunk. A Mad Angels főnöke ekkor üzletet ajánl: szabadon távozhatunk Nozomival, ha egy ideig kivonjuk a forgalomból Chen fiát, Gui Zhangot – ugyanis mint kiderül, útjában állnak a Hong Kongi drogszállítmányaiknak. Ryo egy feltétellel fogadja el az ajánlatot: ha Terry utána elvezeti őt Lan Dihez. Az üzlet ezzel nyélbe ütteték.

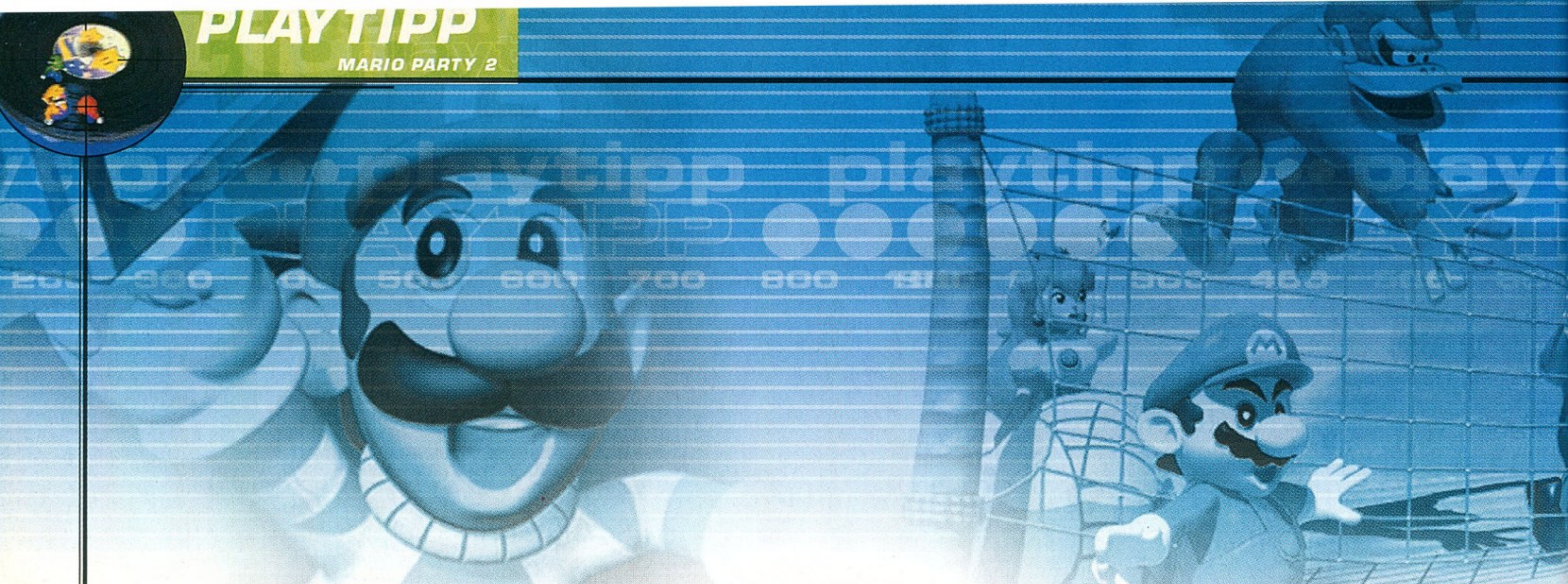
Másnap reggel a kikötőben hiába próbáljuk felvenni a munkát: zűrös ügyei miatt kirúgják hősünket. Utána menjünk Tomhoz, a hotdogárushoz, akitől egy új rúgást tanulhatunk. A barátunkat mellesleg utoljára látjuk, ugyanis a következő nap visszautazik Amerikába.

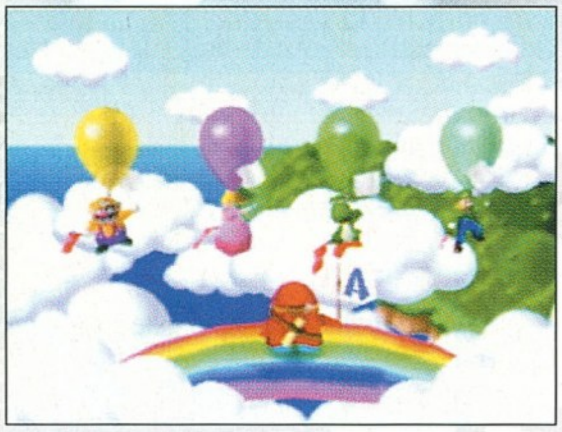
A búcsúzkodás után rögtön a sötét üzlet ránk eső részéhez kerülünk: meg kell verekednünk Gui Zhanggal. Hanem amikor Terry meg akarja őt ölni, jó reflexszel közbe kell lépnünk. Ezzel vége az egyezségnek, s Gui Zhanggal vállvetve végig kell küzdenünk magunkat Terry összes emberén. Különösen az utolsó óriás veszélyes – ellene és a bődületes rúgásai ellen védekezés (vagy elfutás) nélkül nem sokra megyünk.

A főnököt végül Gui Zhang intézi el – igaz, utóbbinak a fegyverét nekünk kell kikapnunk a kezéből. A legyőzött bandafőnök sok hasznunkra már nincs, sajnos azt kell megtudnunk, hogy Lan Di már elhagyta az országot. Gui Zhang viszont ekkor megígéri, hogy beszél az apjával az ügyünkről.

A győzelmünk utáni nap után Ryo elindul a hongkongi útra – a búcsúzkodások ideje következik. A kikötőben Chen mester még megtanít egy új mozdulatot, majd a fiával együtt küld minket el az útra. Hanem a kikötőben a skinhead még marasztalna minket, s Gui Zhangot csúnyán meg is sebesíti. A keményfejű kopaszt tehát nekünk kell levernünk. Vigyázat: miután kikészült, még orvul támad egy utolsót – ez megint egy QTE jelenet. Utána viszont már tényleg utazunk Hong Kongba. Jóllehet megérkezni sajnos majd csak akkor fogunk, amikor végre elkészül a játék folytatása…







nyomjuk meg a B-t, ha a fehéret, akkor az A-t. Néha trükköket is bevet, pl. egyszerre két zászlót is mutat, vagy hirtelen kicseréli őket. Ilyenkor várjunk egy kicsit és csak utána nyomjuk meg a gombot.

Slot Car Derby



Cél: Elsőként áthaladni a célvonalon kisautónkkal.
Irányítás: Kar – mozgás
Minél erősebben toljuk a kart, annál gyorsabban haladunk abba az irányba. Ha már füstölnek a kerekek, akkor lassítsunk le egy cseppet, mert különben megpördülünk. Három különböző rajzolatú pályán versenyezhetünk.

Sneak 'n' Snore



Cél: Elsőként kijutni az ajtón.
Irányítás: Kar – mozgás, Kar elengedése – elrejtőzés

Sétáljunk lefelé a gombig, nyomjuk meg, majd felfelé az ajtóig. Minél gyorsabban megyünk, annál tovább tart elrejtőzni, ezért az időzítés nagyon fontos. Ha a nagy fekete gömb felébred, akkor azonnal álljunk meg. Ezt a játékot sokat kell gyakorolni.

Tile Driver



Cél: Kirakni a középen látható puzzlét elsőként.
Irányítás: kar – mozgás, A – ugrás, A+Z – elem elforgatása
Nem túl nehéz játék. Csak püföljük az elemeket, amíg a megfelelő oldaluk elő nem kerül. A sorrend egyébként Boo -> Goomba -> Koopa -> Troopa -> Boo. Ha azonos képességű játékosok állnak szemben egymással, akkor az nyer, aki előbb ugrik.

Tipsy Tourney



Cél: Felfedni az egész festményt a teknőspáncél segítségével.
Irányítás: kar – mozgás, A – ugrás
Ez egy jópofa játék. Döntögessük úgy a platformot, hogy a páncél jó irányba csússzon.

Toad in a Box
Cél: Meg kell lökni a dobókockát ötször, amikor az oldalán éppen Toad figura van.
Irányítás: A – ugrás
Mivel a kockák forgása egyre gyorsul, az utolsó két alkalommal már szinte lehe-



tetlen jó időben ugrani. Itt a legszerencsésebb nyer.

Totem Pole Pound



Cél: Elsőként elérni a földet.
Irányítás: A – ugrás, A+Z – ráugrás az oszlop tetejére
Minél magasabbról vetjük rá magunkat az oszlop tetejére, annál közelebb jutunk a földhöz, de annál később is térünk magunkhoz. Ennek ellenére ez a jó taktika, minél masszívabb csapásokkal haladjunk lefelé. Ha olyan játékosok ellen játszunk, akik ugyanezt a taktikát alkalmazzák, akkor az nyer, aki hamarabb ugrik.

2-2 elleni játékok:

Balloon Burst

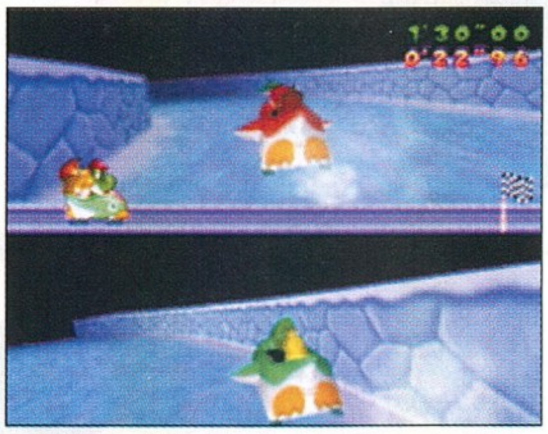


Cél: A mi csapatunk durrantsa szét előbb a Bowser lufit.



Irányítás: A – Pumpa be, B – pumpa ki, Z – pumpa ki
Sok stratégia nem szükséges, essünk neki a gomboknak és nyomkodjuk őket kegyetlenül. Ha csapattársunk is jól csinálja, akkor mi leszünk a győztesek.

Bobsled Run



Cél: Elsőként beérni a célba a bobbal.
Irányítás: kar – Lassítás, gyorsítás, kanyarodás, A – beszállás a bobba
Szedjük fel a turbókat a gyorsabb haladás érdekében. Igyekezzünk a maximális sebességel haladni, lehetőleg a pálya közepén. Nagyobb kanyarokban nem árt kicsit fékezni is, mert könnyen leppottyanhatunk az útról.

Cake Factory



Cél: Több tortát összerakni, mint a másik csapat.
Irányítás: A – alapanyag felvétele, A (elenged) – alapanyag lerakása
Talán ez az a játék, amely a legnagyobb összhangot kívánja meg a csapattársaktól. A megfelelő ütem eltalálása a legfontosabb. Ha nem sikerül időben felvennünk az alapanyagot a futószalagról, akkor lemerevedünk egy pillanatra. Ugyanez történik akkor, ha nem a megfelelő sorrendben tesszük egymásra az alapanyagokat. Ezt is sokat kell gyakorolni.

Destruction Duet



Cél: A mi csapatunk verje szét először a szobrot.
Irányítás: kar – mozgás, A – ugrás, B – támadás, A+B – rugás ugrás közben, A+Z – ráugrós támadás
Itt több különböző stratégia közül választhatunk. Elkezdhetjük egyszerűen szétverni a szobrot (én úgy vettem észre, hogy a sima ütés a leghatásosabb). Alternatív megoldásként elkezdhetjük bántalmazni az ellenséges csapatot, miközben társunk a szoborral van elfoglalva.

Handcar Havoc



Cél: Elsőként áthaladni a célvonalon.
Irányítás: kar – dőlés, A – gyorsítás, B – lassítás
A kanyarokban mindig dőljünk be, ha a képernyőn megjelenik a „SPEED UP” felirat, akkor gyorsítsunk, az A gomb nyomvatartásával.

Looney Lumberjacks

Cél: A mi csapatunknak kell szétfűrészelnie hamarabb a fatörzset.



Irányítás: A – fűrész húzása, B – fűrész tolása
Ha a megfelelő időben és megfelelő ritmusban nyomjuk meg az A illetve a B gombot, akkor nagy gond nem lehet ezzel a játékkal. A fejünk felett lévő nyíl mutatja, hogy éppen melyik gombot kellene megnyomnunk. Ha ez piros, akkor éppen a rossz gombot püföljük.

Magnet Carta



Cél: Minél több pénzt összegyűjteni mágne-





ses kis-autónkkal.
Irányítás: kar – mozgás
Először szedjük fel kint a pénzeszsákot, majd menjünk be a ládáért. Ne hagyjuk, hogy mások akadályozzanak minket és lehetőleg ne álljunk a csapattársunk útjába. Ebből következik, hogy a legjobban úgy tudunk kiszúrni az ellenfeleinkkel, hogy minél jobban akadályozzuk őket a mozgásban. Ez egy bónusz játék, mindenki annyi pénzzel lesz gazdagabb, amennyit összegyűjtött.

Sky Pilots



Cél: Elsőként beérni a célba.
Irányítás: Pilóta: kar – irányítás; „Gépész": kar - lapátolás
Az egyik játékos irányítja a repülőt, míg a másik bőszen „lapátol". A pilótának el kell kerülnie a Bowser léggömböket, az ágyúgolyókat és át kell repülnie a gyorsító szívárványokon. Eközben a másik játékosnak minél gyorsabb haladásra kell ösztökélnie a repülőt.

Speed Hockey



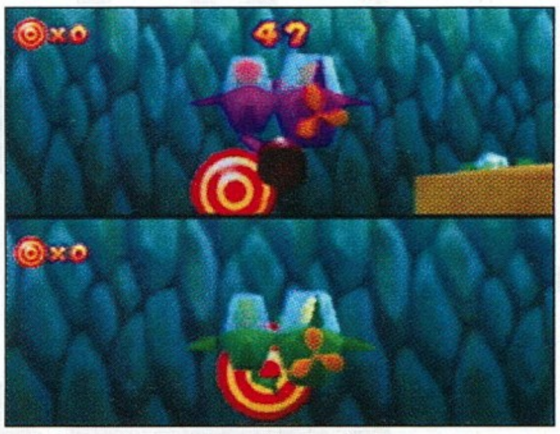
Cél: A mi csapatunknak kell először elérnie három gólt.
Irányítás: kar – mozgás
Ez a játék nem más, mint a jól ismert csócsó, azaz pörgetős foci feldolgozása. Sok hasznos stratégiát nem lehet ajánlani, lőjünk több gólt, mint az ellenfél...

Toad Bandstand



Cél: A minél kevesebb hibát véteni zenélés közben.
Irányítás: A – zenélés
Nagyon egyszerű játék, a megfelelő időben kell megnyomni az A gombot. Aki hibázik, annak egy nagy makk pottyan a fejére.

Torpedo Targets



Cél: A mi csapatunk találja el a legtöbb célpontot.
Irányítás: Pilóta: kar – kanyarodás, A – előre, B – hátra; Lövész: kar – torpedó irányítása, A – lövés
A pilóta feladata a célpontok minél jobb megközelítése, hogy a lövésznek minél könnyebb dolga legyen. Lövészként a cél az, hogy a megfelelő időben tüzeljünk és utána jól irányítsuk a torpedót. A vállalkozó kedvűek megpróbálhatják eltalálni az ellenséges tengeralattjárót, sőt a mit sem sejtő halat is!

1-3 elleni játékok:

Arche-Rival

Cél: Íjász: lelőni mind a három másik játékos által jelképezett célpontot. Célpontok: elérni, hogy legalább egyikük életben maradjon, mielőtt letelik az idő.
Irányítás: Íjász: kar – mozgás, A – töltés/lövés; Célpont: kar – mozgás.



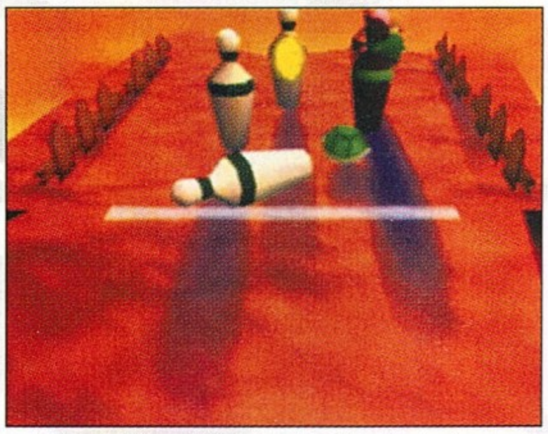
Íjászként lelőhetjük a lila céltáblákat néhány extra pénzérméért. Az ellefelek lelövéséhez kövessük őket és próbáljunk meg kissé eléjük célozni. Megvárhatjuk azt is, amíg beszorítják egymást a sarokba, vagy esetleg a lila céltáblák akadályozzák őket a mozgásban. Célpontként igyekzzünk minél távolabb maradni a többi céltól, hogy minél nagyobb területen mozoghassunk. Ha egy másik célpont közeledik felénk, akkor menjünk neki, hogy minél több helyünk maradjon a manőverezésre, mivel ilyenkor könnyedén kikerülhetjük a nyilvesszőket.

Bob-omb Barrage



Cél: A csónakban lévő játékos: elkerülni az összes bombát. A parton lévő játékosok: legalább egy bomba belehajítása a csónakba.
Irányítás: A csónakban lévő játékos: kar – mozgás; A parton lévő játékosok: kar – bomba dobása.
Ha a csónakban ülünk, akkor folyamatosan mozogjunk, hogy a többiek ne tudjanak „belőni" minket. Esetleg maradhatunk egy helyben is és csak akkor mozogjunk tovább, ha felénk jön egy bomba. Ez utóbbi módszerhez egyébként jó szem és kötélidegek is kellenek. Ha a bombadobálás nemes feladata szakadt a nyakunkba, akkor kísérletezzünk, hogy a kar mozgatásával merre is megy a bomba. Ha már úgy érezzük, hogy jók vagyunk, akkor próbáljuk eltalálni szerencsétlen, csónakban ülő ellenfelünket.

Bowl Over



Cél: tekés: két kör alatt ledönteni mindhárom ellenséges játékost jelképező bábút. Bábuk: elérni, hogy két gurítás után legalább egyikük talpon maradjon.
Irányítás: tekés: kar – célzás/páncél csavarása, A – páncél indítása; Bábú: kar – forgás, A – ugrás
Igyekezzünk eltalálni a játékosokat, a többi bábúval ne törődjünk. Akkor gurítsunk, amikor a játékosok összegyűlnek egy helyen. Mivel csak két gurításunk van, egyikkel legalább két ellenséget kell ledönteni a lábáról. Ha bábuk vagyunk, akkor nincs túlságosan nehéz dolgunk, egy jól időzített ugrással ugyanis akár át is ugorhatjuk a teknőspáncélt.

Crane Game



Cél: egyedül lévő játékos: kiszedni mindhárom babát; csapat: eléreni, hogy legalább egyiküket ne szedjék össze.
Irányítás: egyedül lévő játékos: kar – mozgás, A - elkapás/elengedés, csapattagok: A – mocorgás.
Ha mi vagyunk egyedül, akkor először szedjük össze az plusz időt jelentő számozott cuccokat, majd szépen egyesével a többi játékost. Amikor felszedünk valakit, nyomkodjuk az A gombot, hogy ne tudjon kiszabadulni. Ha mi fekszünk a földön, akkor reménykedjünk, hogy nem minket választott ki magának az ellen, mert ha jól csinálja, akkor nincs semmi esélyünk.

Filet Ready



Cél: Egyedül lévő pingvin: Elsőként beérni a célba a hallal; Váltó-csapat: Elsőként beérni a célba a hallal.
Irányítás: kar – balra/jobbra, A – futás
Sok stratégia nincs, fussunk minél gyorsabban és igyekezzünk a másik elé kerülni. Az egyedül lévő játékos szerintem hatalmas előnyben van, mert a váltással a csapat tagjai értékes másodperceket vesztenek.

Lights Out



Cél: Kalapácsos ember: szétverni mindhárom, villanykörtét cipelő játékost. Villanykörtés ember: elérni, hogy a csapat legalább egy tagja túlélje a megadott időt.
Irányítás: Kapalácsos ember: kar – mozgás, A – függőleges ütés, B – vízszintes ütés; Villanykörtés ember: kar – mozgás
Ha mi vagyunk a kalapáccsal, akkor nincs túl nehéz dolgunk, fussunk el egy villanykörtés mellé és nyomjuk meg a B gombot. Ha nem látjuk, hogy éppen hol vagyunk, akkor nyomjuk meg az ütést és csillagok máris elárulják nekünk. Ha a villanykörte van nálunk, akkor csak reménykedjünk, hogy a kalapácsos ember nem éppen minket szemelt ki áldozatának. Ennek érdekében folyamatosan mozogjunk lehetőleg minél messzeb a többiektől és a kalapácsostól is.

Look Away!

Cél: Felső játékos: Öt kör alatt ugynabba az irányba kell nézni, mint az alsó fejek valamelyike. Alsó játékosok: Más irányba kell nézni, mint a felső fej, öt kört kell így túlélni.
Irányítás: kar – fej mozgatása
Iszonyatosan hülye játék. Ha a csapatban vagyunk és már kevesebb kör van hátra, mint ahányan játékban vagyunk, akkor soha ne nézzünk arra, amerre a csaptattársunk. Ha egyedül vagyunk fent, akkor próbáljunk meg az utolsó pillanatban másfelé nézni. Ezeken a tanácsokon kívül sokat nem lehet hozzátenni, jórészt szerencsejáték az egész.

Move to the Music

Cél: egyedül lévő játékos: elérni, hogy a többiek a rossz irányba táncoljanak; csapat: legalább egyikük a jó irányba táncoljon.
Irányítás: kar – tánc, A – tánc, B – tánc, Z – tánc
Ha egyedül vagyunk, akkor igyekezzünk minél bonyolultabb, nehezebben megjegyezhető dolgot táncolni. (Ne a gombokat, hanem az irányokat használjuk.) Ha a csapat tagjai vagyunk, akkor próbáljuk megjegyezni a táncot és nyomjuk meg a megfelelő gombot, amikor a kijelölés hozzánk ér. Ha esetleg elrontanánk, akkor szorítsunk a többieknek.

Quicksand Cache

Cél: Minél több pénzt összegyűjteni.
Irányítás: Középső játékos: kar – a futóhomok forgatása; kívül lévő játékosok: kar – futás, A – ugrás.
Ha mi vagyunk középen, akkor igyekezzünk úgy forgatni a futóhomokot, hogy a többiek minél kevesebb pénzt és zsákot tudjanak összeszedni. Természetesen nem gyűjthetjük be az összes pénzt, de igyekezzünk megszerezni mindent, amit tudunk. Ha kívül vagyunk, akkor maradjunk távol a futóhomok közepétől és szedjünk össze minél több pénzt és zsákot. Ez egy bónusz játék, mindenki annyi pénzzel lesz gazdagabb, amennyit összegyűjtött.

Shock, Drop or Roll

Cél: egyedül lévő játékos: A henger forgatásával elérni, hogy a többiek belepotyogjanak az áramba; csapat: legalább egyiküknek kibírnia harminc másodpercig leesés nélkül.
Irányítás: egyedül lévő játékos: kar – henger forgatása; csapat: kar – futás, A – ugrás
Ha mi kezeljük a hengert, igyekezzünk minél kiszámíthatatlanabbul viselkedni, gyakran változtassuk meg a forgás irányát. Ha a csapatban vagyunk, akkor folyamatosan figyeljük a henger mozgását, mivel az bármikor megváltozhat. Jó taktika, ha mindig igyekszünk a henger tetején maradni.



etti helyett
csapó,
s videoeszközök
nap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
a Perl nyelvet windowsos „batcheinkhez”?
A Windows 2000 Resource Kitben már van windowsos Perl implementáció.
VOGE

Xbox-hírek





Múltkor azzal a hírrel hagytuk abba, hogy az európai piacot Magyarországról fogják ellátni Xbox konzolokkal. Ez természetesen igen jó hír, hiszen így az árba nem kerül bele a szállítás költsége, és hiányra sem igazán kell számítani. Az árat a Microsoft 300 dollár alatt kívánja tartani (ez 100.000 forint alatt van), ami valószínűleg 299$-os árcédulákat fog eredményezni. A konzolt Amerikában már elő is lehet rendelni a nagy konzolos boltláncokban. Az előrendelt példányokhoz három játék jár majd, és 500 dollárba kerülnek. Ez kicsit soknak tűnik, de igen valószínű, hogy valamilyen apróséggal meghálálják majd a bizalmat (erről még nem született hivatalos bejelentés, a legvalószínűbbnek internet előfizetés vagy bónusz kontroller látszik).

A Microsoft természetesen részletesen vizsgálta a PS2 bevezetését, és igen sokat tanultak belőle; többek között azt, hogy a konzolhoz jó játékokat kell adni, és nem szabad túl keveset gyártaniuk. Mint az J. Allard (az Xbox legnagyobb embere) elmondta, iszonyatos mennyiséget fognak gyártani a gépből, és az egész világon mindenhol egyszerre akarják megjelentetni az Xboxot – a hivatalos megjelenési dátum még mindig 2001 szeptembere. Egy érdekes hír, hogy az Xbox hangkártyát is gyártó nVidia nemrég licenszelt egy olyan technológiát, aminek segítségével le lehet játszani minden hangformátumot, akár mp3-akat is.

Az Xbox kinézetéről még semmi hír nincs (illetve hír az van, tény még nincs), annak ellenére, hogy az interneten naponta jelennek meg „really official” képek a gépről. Ez egészen odáig ment, hogy több helyen komplett útmutatót adnak az embereknek, hogy hogyan készítsenek 3Dstudio segítségével „hiteles” képeket az Xboxról egy rádió vagy egy ébresztőóra képének felhasználásával... Az irányítóról azonban már többet tudni: egyszerre négyet lehet majd csatlakoztatni, két analóg kar, négyirányú analóg iránygombok, 6 nyomógomb, és 2 flippergomb. Az irányítóhoz két memóriakártyát lehet csatlakoztatni, csakúgy, mint a DC-kontrollerhez.



A cégek egyre komolyabban veszik az új platformot, rengeteg nagy játékot jelentettek be Xboxra az elmúlt hónapban. A Lucasarts Star Wars: Obi-Wan című játékával végigélhetjük a legendás jedi egész történetét, kezdve az Episode I előtti időszaktól egészen a Halálcsillagon vívott küzdelemig. Arról még nincsenek hírek, hogy mindenképpen befejeződik-e a pályafutásunk, vagy esetleg le lehet győzni valahogyan Vadert.

A Cinemaware újra él, és újra alkot! A cég még C64-re (nem N64-re!) adott ki játékokat, amelyek közül a legnépszerűbb a Defender of the Crown volt. A játékban a stratégiai rész volt a legjellemzőbb (Angliát kellett elfoglalnunk az egyik nemes szerepében), de volt benne akció (kardpárbaj) és ügyességi (lovagi viadal) rész is. A Robin Hood: DotC az eredeti teljesen átírt kiadása lesz (még jó!), de nem folyatás, hanem felújítás. Ezek mellett az Infogrames megszerezte a Dragon Ball Z játékok kiadásának jogát, tehát igen valószínű, hogy találkozhatunk Shongokuval nemsokára – Xboxon is. A Bungie zászlóshajója a Halo egyre jobban néz ki, pedig eddig sem volt piskóta a látvány (ebből láthattok képeket az oldalon). Emellett a Warzone online az a játék, amiből már több screenshot napvilágot látott, ahhoz képest, hogy stratégiai játék, iszonyatosan jól néz ki!

Amit annyian várnak, egyre valószínűbbnek tűnik: a SquareSoft megkezdte a Final Fantasy XI fejlesztését Xboxra is. Ezt többek között a BBC és egy igen rangos japán újság is közölte, és mivel a SquareSoft nem tagadott, 99%-ig biztos, hogy így áll a dolog. Most már csak azért kell imádkozni, hogy nehogy az a fránya 1% jöjjön be!.

Állítólag január elején mutatja be a Microsoft a konzol végleges kinézetetét, remélhetőleg következő számunkban be tudjuk már mutatni nektek a gépet. Találkozunk egy hónap múlva!

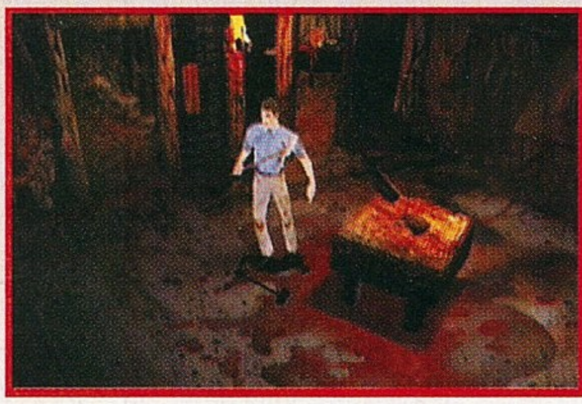
Grath
grath@mail.datanet.hu





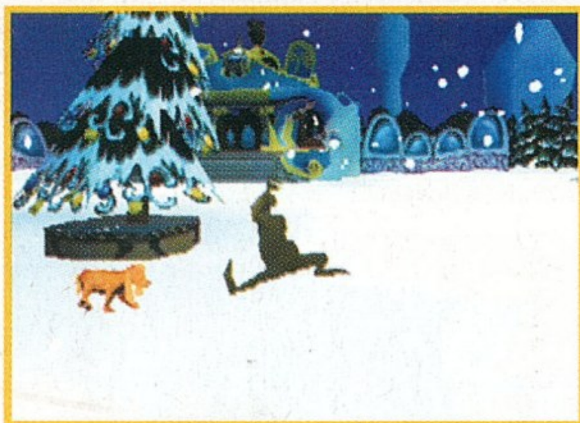


playtime! 01/02



Evil Dead: Hail to the King

A hentes mindig kétszer csenget a PSX- és a DC-tulajoknál is



The Grinch

Grincs, ami nincs. Grimbusz, ami rombusz. Hasonlóan mélyen szántó gondolatok a Jim Carrey új filmjéből készült PSX-játékban.

Grandia 2

Hál'Istennek! Épp most fejeztük be a Shenmue-t...



Zelda: Majora's Mask

Hál'Istennek! Épp most fejeztük be a Grandia 2-t...



Keresd január 19-től az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Tószegi Szabolcs
Tördelőszerkesztő: Kozma Péter
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu
A PlayTime! honlapja: www.playtime.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Berényi Zoltán
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Boruzs Krisztina Mobil: (06) 309-917-869
Szakács Gábor Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1288 Ft.
Bevezető áron 644 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 5756 Ft (6 szám),
egész évre: 11592 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.


Minden hónapban teljes játékkal !
PC GURU
Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER
A PC-s játékpiac legfrissebb Hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák
PC GURU
SUDDEN STRIKE
METAL GEAR SOLID
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
PC GURU
AGE 2: THE CONQUERORS
SYDNEY 2000
NASCAR HEAT
CPU SZUPERTESZT
PC GURU
WARLORDS BATTLECRY
KISS PSYCHO CIRCUS
HEAVY METAL FAKK2
GRAND PRIX 3
ATI RADEON
PC GURU
WIZARDS & WARRIORS
SACRIFICE
FIFA 2001
Szórakoztató Informatikai Magazin

playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

PC GURU

Előfizetem a PLAYTIME! Magazint:
❑ példányban egész évre 11592 forint ❑ példányban fél évre 5756 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:
❑ példányban egész évre 10 416 forint ❑ példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:
❑ példányban egész évre 14 112 forint ❑ példányban fél évre 7056 forint

Az előfizetés kezdete: 2001/............szám

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2000/01

CHIP PC GURU

playtime!

Sziasztok !!

Igen, ez a PLAYTIME! magazin 2. száma, és a következőt is a ti segítségetekkel szeretnénk elkészíteni!!! Arra kérnénk, hogy egy kis időre tedd félre a gépet, a barátot/barátnőt, tanulnivalót :), s ha a múltkor nem tetted, akkor töltsd ki ezt a kérdőívet (alul hagytunk egy kis helyet, oda is írhatsz egy-két ötletet!!!), majd küldd vissza a címünkre. (Bélyeg nem kell, belföldre ingyenes, egyébként meg félbe lehet hajtani.)

playtime!



Hogy mi ez? A választ megtalálod az újság legelején található hirdetésben!

1. Hány éves vagy?
....

2. Milyen konzol géped van?
❑ Playstation
❑ Dreamcast
❑ Nintendo 64
❑ más:
....
....

3. Milyen stílusú játékokat szeretsz?
❑ akció, mászkálós (platform)
❑ lövöldözős
❑ stratégiai
❑ autós/motoros, versenyjátékok
❑ más:
....
....

4. Mennyi időt töltesz konzolos játékokkal?
❑ heti 2-3 órát
❑ naponta 1-2 órát
❑ naponta 24 órát

5. Drágának találod-e az üzletben kapható játékszoftvereket?
❑ igen
❑ nem
❑ a külföldi árakhoz képest nem, de a magyar viszonylatokhoz mérten igen

6. Van otthon PC-d is?
❑ igen
❑ nem

7. Tervezed-e Playstation 2 játékgép vásárlását, és ha igen, melyik programot szeretnéd hozzá megvenni?
❑ nem tervezem
❑ igen, szeretnénk venni
.... játékot szeretném hozzá

8. Más konzolos lapot is szoktál venni?
❑ igen, az összes lapot megveszem
❑ csak a .... veszem
❑ nagyon ritkán vásárolok magazint
❑ soha nem veszek, a haverométolvasom
❑ előfizettem a .... lapra

9. Miről olvasnál többet a lapban?
❑ hírek
❑ bemutatók
❑ leírások
❑ végigjátszások
❑ hardver

10. Hogy tetszettek a cikkek?
❑ csak 1-2 jót találtam
❑ sok cikk tetszett
❑ az összes király volt!

11. Tetszik az oldalak kinézete?
❑ igen
❑ nem
❑ túl sok a szöveg
❑ túl sok a kép
❑ más:
....

12. Az értékelő doboz milyen?
❑ kevés infot tartalmaz
❑ pont az van benne, ami érdekel
❑ túl nagy
❑ más:
....

13. Hasznosnak találod-e az ajándék könyvet, amiben terveink szerint mindig egy nagyobb játék szuperleírását fogjuk közzétenni?
❑ igen
❑ nem

14. Neked fontos a poszter?
❑ nem
❑ néha, ha jó kép van rajta
❑ igen, gyűjtöm

15. Melyik három konzolos játék megjelenését várod a legjobban?
....
....
....

16. Meg fogod venni a következő Playtime-ot?
❑ igen
❑ nem
❑ még nem tudom

17. Véleményed, ötleteid a lappal kapcsolatban :
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

playtime! playtime!

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapo[t] töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxo[n] (350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

PC GURU

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

playtime!

Sziasztok !!

Igen, ez a PLAYTIME! magazin első száma, és a következőt már a ti segítségetekkel szeretnénk elkészíteni!!!
Arra kérnénk, hogy egy kis időre tedd félre a gépet, a barátot/barátnőt, tanulnivalót :), s töltsd ki ezt a kérdőívet (alul hagytunk egy kis helyet, oda is írhatsz egy-két ötletet!!!), majd küldd vissza a címünkre. (Bélyeg nem kell, belföldre ingyenes.)

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

playtime!

Kedves Olvasónk!

Szeretnénk megtudni a véleményedet a PLAYTIME!-mal kapcsolatban, kérlek töltsd ki ezt a kérdőívet s küldd vissza a címünkre **2000. december 31-ig.**
Segítségedet előre is köszönjük!

PLAYTIME! szerkesztőség